PSP2 AÇIKLANDI! İŞTE İLK BİLGİLER!

YILIN EN İYİ MODLARI DVD'DE

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Şubat 2011/02 I 6.90 TL (KDV Dahil) Sayı: 40 I ISSN: 1307-8933



SADECE OYUNGEZER'DE!

İNCELEDİK

KILLZONE® 3

İNCELEME

DEAD SPACE 2

Sonsuz karanlık ve sessizlikte sizi korkunç bir şey bekliyor

İNCELEME

LITTLE BIG PLANET 2

Kendi oyunlarınızı yapabildiğiniz bir oyun hayal edin... İşte artık o gerçek

İNCELEME

MARVEL VS. CAPCOM 3

Wolverine mi döver, Vega mı? Yanıtı tüm zamanların en çılgın dövüş kulübünde

KIBRIS FİYATI: 8.00 TL (KDV DAHİL)

02

9 771307 893015



Editörün Günlüğü

VİTES BÜYÜTÜYORUZ
Yıllar yılı 30 günlük döngülerle yaşamaya çok alışmışız. Ayın başında rahat, ortalara doğru daha ciddi, sonunda 100 metre koşucusu gibi çalışmak DNA'larımıza işlemiş. Bir bakıma güzel bir şey tabii, kim ayın ilk haftası yayıla yayıla kalkma, istediği oyunu oynama lüksüne sahip olduğu bir işe sahip ki? Ama diğer yandan, kim ay sonlarında blok halinde 72 saatlik çalışma seansları yaşıyordur ki başka?

Lafı getirmek istediğim yer şu: Biz 13 yıldır içerik üretiyoruz sizlere, oyun içeriği. Bu içeriği size daima kâğıt üstünde ulaştırdık. Bir ara televizyon aracılığıyla evlerinize konuk olduk, son yıllarda da interneti, sosyal medyayı da bu "size ulaşma" yollarımız arasına kattık.

Lakin artık bunların hiçbiri "ayrı ayrı" olduğunda bize yetmiyor. Size yetiyorsa ne âlâ, ama bize yetmiyor. Oyunculuğun sesini daha geniş kitlelere duyurabileceğimize inanıyoruz. Türkiye'deki en iyi oyun içeriğini hazırladığımıza inanıyoruz ve bunun bugünün ve yarının nesillerini şekillendirecek bir evrensel araç, bir dil olduğuna inanıyoruz. Biz oyunların iyi olduğuna inanıyoruz.

Şu anda 40. sayımızı elinizde tutuyorsunuz. Önümüzdeki ay "41 kere maşallah" diyeceğimiz için vites büyütüyoruz. Neler mi yapacağız? Kusura bakmayın ama bizi taklit edenler, çekemeyenler olduğu için şimdilik ancak "haber vermekle" yetiniyoruz. Zamanı geldiğinde bu sayfalardan ve www.oyungezer.com.tr' den duyuracağız neler olduğunu…

***

Kırk ay dediğin dile kolay... Belki ucunu bırakırsanız gerçekten de su gibi akıp gidiyordur, bilmiyorum, çünkü biz diğer yolu seçtik. Güzel olan da bu sanırım. Bi' taraflarına bata bata bile olsa yaşadığın her günün, her ayın ve yılın, derginin her sayısının, ofiste karşıladığımız her sabahın bir iz bırakması, bize bir şeyler eklemesi ve Oyungezer başlığı altındaki her şeyi biraz daha güzelleştirmesi.

Geçen ayın başında "Ocak kesat geçecek" korkusu vardı içimde. Tabii ki öyle olmadı. Tuğbek'in koltuğunun altında bir adet Killzone 3'le döndüğü ve yapımcı ekip Guerilla'yı Amsterdam'daki kendi ofisinde ziyaret edip sorularıyla sıkıştırdığı ziyaret, bu sayımızın kapak konusu oldu. Hastası olduğumuz çuval oğlanlar (LB2) ve en korkunç anılarımızın kahramanı Isaac (Dead Space 2), beklenmedik şekilde "olmuş" çıkan DC Universe Online falan da gelince dört başı mamur bir sayıya dönüştü Şubat Oyungezer'i.

Bu arada son bir notum var: Medya devi Seti'nin (ehe) ikinci göz ağrısı Free2Play'in yeni sayısı Mart başında raflardaki yerini alacak. Yazıldıkça yayınlanan, okundukça güzelleşen dergi! Seviyoruz.

Ya ben bu sayfada fazla gevezeleşiyorum okur kardeş, birazdan bugün otobüsteki şoförün yaşlı bir amcaya nasıl bağırdığını falan anlatmaya başlayacağım, yapmayayım diye gidiyorum (ama ayıptı şoför bey!).

On iki ayın en kısası Şubat'a buyurun siz, biz de gidip 28 gün paniğimizi yaşayalım. Görüşürüz yakında...

Sinan & *Serpil*

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ…

FACEBOOK
www.facebook.com/#!/oyungezer

OGZ ONLINE
www.oyungezer.com.tr

TWITTER
twitter.com/#!/oyungezer

STEAM
steamcommunity.com/groups/oyungezer

Gözlüksüz 3D
Gözlerinize inanın





NINTENDO 3DS™

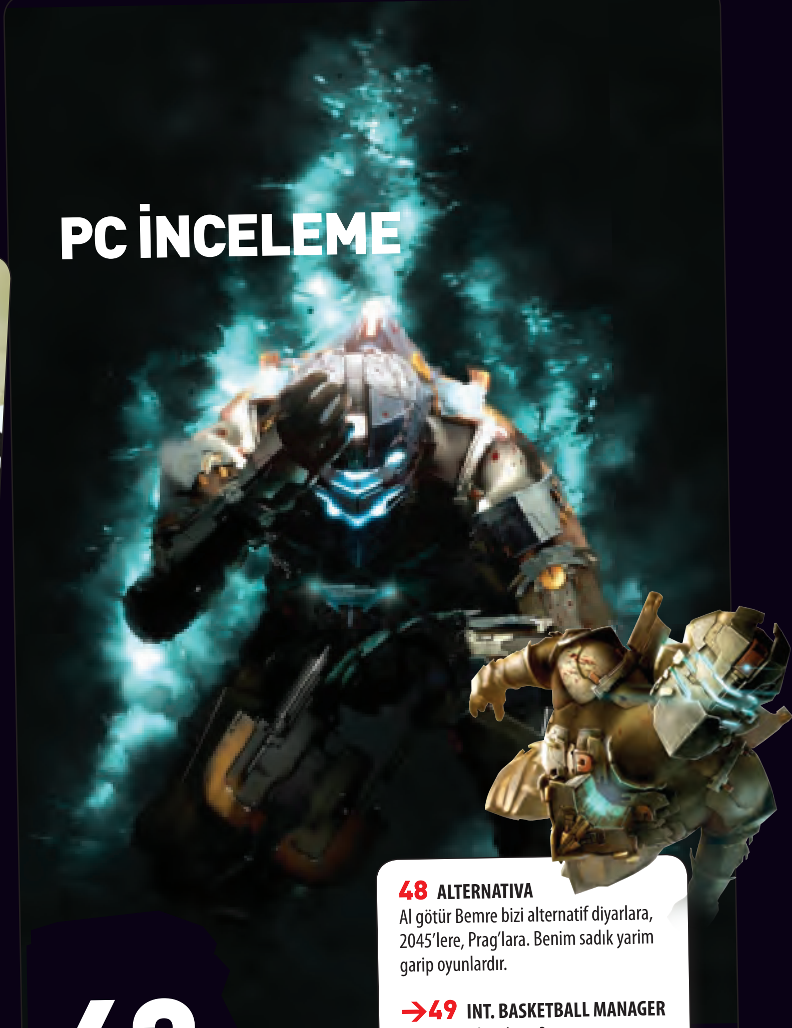
360drc



KONSOL İNCELEME



PC İNCELEME



DOSYA



ORGANİZE SANAYİ



109 Asus MLS238H
Designo Serisi HDMI'la tanışıyor. Güzellikle zekayı birleştirmeyi başaran kaç monitör gördük daha önce?

111 ASUS G73JW
Sevgilinize yazacağınız şiirler, mektuplar için ilhama mı ihtiyacınız var? Kaan Usta G73JW'ye ilan-ı aşk ediyor, buyurun.

113 GEÇİCİ İŞÇİ
Samsung Galaxy Tab incelemesi yanında, bir usta nasıl taklaya getirilirin detaylı incelemesi Geçici İşçi'de.

114 3D VISION SURROUND
AMD ile yaptık Nvidia ile de yapalım dedik. Olmaaa mı?

EKRAN DIŞI

139 İÇİMİZDEKİLER DIŞIMIZDAKİLER
Eser anlattı, biz de dinledik. Çok keyifliymiş böyle, bir daha anlatsana Eser, hep anlatsana?

140 2010'UN MÜZİKLERİ
O listede Frightened Rabbit olmazsa dergiyi yakarım Serpil!

142 SÖYLEŞİ: BURAK BAYBURTLU
Son bir kez söylesem olur mu Damla? Ağlarsa anam ağlar, gerisi sosyal ağlar... Tamam geçti hevesim.

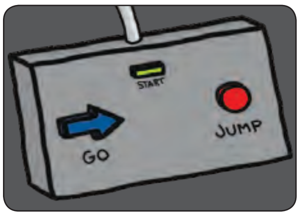
144 SHURIKUROODO
Benim tsundere arkadaşlarım var İpek, yargılama tsundere'leri. Onlar da insan. Onları da sevelim.



bakmadan geçmeyin



94 DC UNIVERSE ONLINE
Ali uçup gitme Aliiii! Hay Allah, yine dayak yiyoruz Luthor'dan iyi mi...



54 CASUAL OYUNLAR
Tamam! Evet! Biz de oynuyoruz bunları arada, niye üstümüze geliyorsunuz!!



98 FALLOUT ONLINE
Beta test başvuruları açılan oyunumuzdan yeni haberler var. Haberler iyi. Oley!

DOSYA



30
OYUNLARA GENÇLİK AŞISI
Kıtlık zamanı, iyi oyun bulamayınca eskilere döner onları hatmederiz diye düşünmüştük biz... Fakat bir sürü güzel oyun çıktı bu ay da... Eee? Bu dosya yalan oldu, yenisini yapalım!

OYUN CANAVARI



102 WORLD OF WARCRAFT ADD-ON'LARI
Diablo hissi veren bir Cataclysm? Sıradan bir Cataclysm'den çok daha iyi fikir.

alizine wonderland **86**
Alizine Wonderland bu ay bir tam sürüm hediye ediyor. Kaçırmamanız gereken bu muhteşem oyunun adı Re

PIXEL



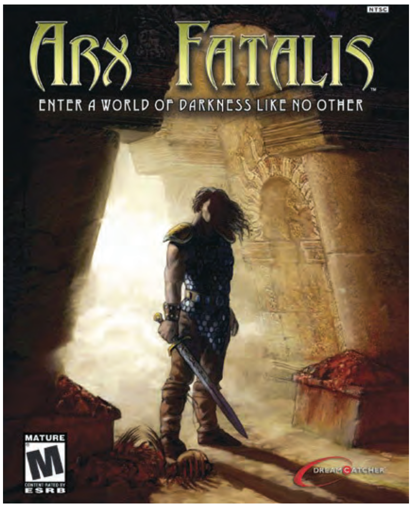
154 HABERLER
8-bit Halo derken? Bunu da mı yaptın Eric? 8-bit WoW da yaparsan dergiyi bırakıyorum.

155 UNUTULMAZ SERİLER
Bu kalp parmakarası terliğini unutur mu Heihachi?

158 SON JETON
Can... Kalp evimizden, can damarımızdan vurdun bizi bu ay. Çünkü ölümsüz oyunlar vardır.

oyun indeksi

OGZ_DVD CD-ROM SÜRÜCÜLERDE ÇALIŞMAYAN DVD

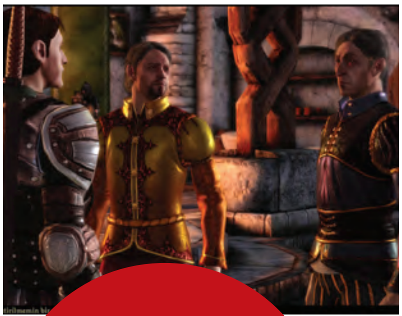


ARX FATALIS

ARKANE STUDIOS'TAN BİR KIYAK

```
VOID MatrixMultiply(EERIEMATRIX * q,
  const EERIEMATRIX * a, const EERIEMATRIX * b)
{
  FLOAT * pA = (float *)a;
  FLOAT * pB = (float *)b;
  FLOAT pM[16];
  ZeroMemory(pM, sizeof(EERIEMATRIX));
  for (WORD i = 0; i < 4; i++)
    for (WORD j = 0; j < 4; j++)
      for (WORD k = 0; k < 4; k++)
        pM[4*i+j] += pA[4*i+k] * pB[4*k+j];
  memcpy(q, pM, sizeof(EERIEMATRIX));
}
```

Az yukarıda neler döndüğünü anlayabiliyorsan, sen de bizdensin demektir programcı dostum! Devamını, daha doğrusu Arx Fatalis adlı 1999 yapımı aksiyon-rol yapma oyununun kodlarını Bonus bölümünde bulabilir ve inceleyebilirsiniz.



DRAGON AGE: ORIGINS

OKURLARIMIZDAN OKURLARIMIZA HEDİYE

Oyungezer okurlarıyla Donanım Haber üyelerinin işbirliğiyle hazırlanan ve yaklaşık bir yıldır üzerinde çalışılan yama sonunda elimizde. Bu yama Elf Commoner hariç tüm senaryoları ve menü, NPC, eşya, hüner ve vasıfların isim ve açıklamalarının neredeyse tamamını Türkçeye çeviriyor. Hazırlanışında emeği geçen Mutagenic (Mehmet Kardaş), Caneker (Hasan Can Eker), Gökyabgu (Gökhan Halil Düzgün), Coraspin (Alper Kurt), Pendulum (Bora Kadıoğlu), Elladan, Lahire (Kandemir Atbakan), Fuegon, Yusuf Evrim Kılıç ve Eduard Alan Bulut'a teşekkürlerimizi sunuyoruz. Kurulum bilgileri "Nasıl Yüklenir" adlı dosyada yer alıyor ama yamayla ilgili bir sorun yaşarsanız veya bildirmek istediğiniz bir hata olursa, forumlarımızdaki veya Donanım Haber forumlarındaki ilgili başlığa yazabilir ya da *dao.hatalar@gmail.com* adresine e-posta olarak gönderebilirsiniz.

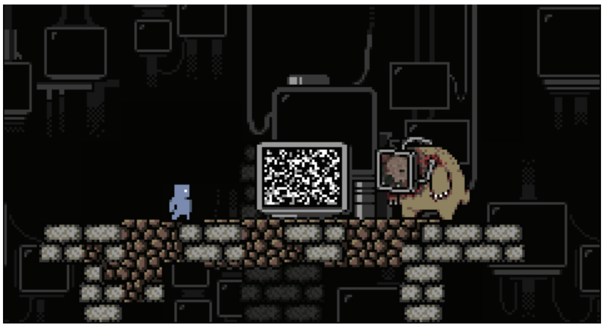
Oyungezer

DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

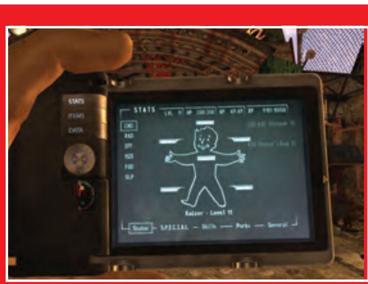
1- Hazard: The Journey of Life
2- NightSky
3- Duke Nukem Forever videosu
4- Loop Raccord
5- Super Spike Dislike



FETUS

ET'FETUS ARIS İDMİŞ ARNOS NAT'SUTEF

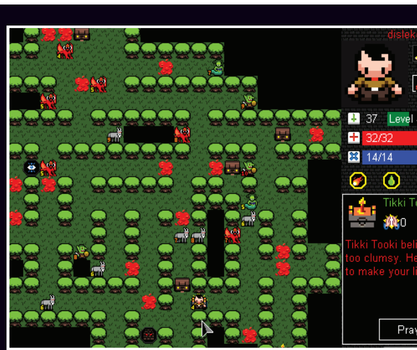
(.preS- nerE ıdalğa mana nekrapay hihsaT) !ssendaM ?zunusroyışılaç ım ayamuko netsret âlâh zis askoy ,akikad riB ...reğed eyemened niçi ıralacamlub şımnalrızah ecikez ev irefsomta kılnaraK .zuroyışılaç ayamçak nedrey nalırıdnalda karalo ssybA ev eyemelreli kerezöç ıralacamlub elzimiretkarak ilkner ivaM .Fetus ımaved nunuyo ılda suteF zimiğidrev edzim'DVD eniy ecnö ralyA .idriveç o ,mıdzay margorp rib keceriveç enisret uno arnos ,mıdzay züD .ruko iligves mıdamzay netsret puruto ıyızay ub müt ki miretsi kemtrileb unuş elkilecnÖ



2010'UN EN İYİ MODLARI

OYUNLARA CAN VERİYORUZ

Eski ya da yeni modlar arasından her ay en iyilerini seçip size ulaştırmaya çalışıyoruz bildiğiniz üzere. Bu ay dergimizdeki dosya konusuyla da bağlantılı olarak, biraz abartalım dedik. Civilization V, Crysis, Fallout: New Vegas, Half-Life 2, Heroes of Might & Magic III, Mass Effect 2, Mount & Blade: Warband, Napoleon: Total War ve Portal için hazırlanan, bir kısmı oyunun bazı özelliklerini değiştirirken bir kısmı onu bambaşka bir şeye çeviren modları bu ayki DVD'mizde bulabilirsiniz. Afiyet olsun.



DESKTOP DUNGEONS

BU KEÇİ BENİ YİNE ÖLDÜRDÜ

Bağımlılık yapan oyunlara bakın, hepsinin basit oyunlar olduğunu göreceksiniz. Her bir zindanın rastgele üretildiği ve yaklaşık on dakikada tamamlanabildiği Desktop Dungeons da öyle; hem öğrenmesi hem oynaması son derece basit. Ancak işin içine ırklar, karakter sınıfları, eşyalar, büyüler, tanrılar ve çeşitli sürprizler girince zihninizi çalıştırıp derin stratejiler kurmanıza olanak sağlıyor. Kısayolunu masaüstünüze bırakın ve canınız sıkıldıkça açıp bir-iki zindan tamamlamaya çalışın. Masaüstü, zindan... Gerisi malum.

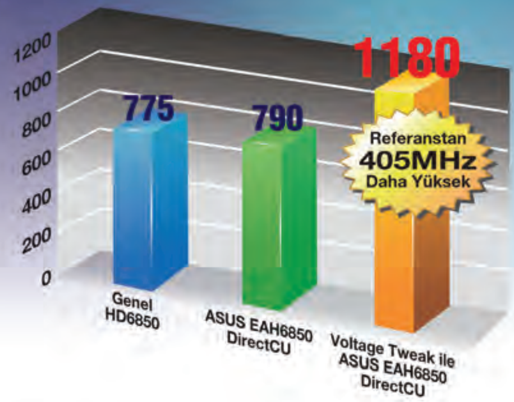
ASUS EAH6850 DirectCU serisi ekran kartı

Aksiyonun Soğuk Tarafına Geçin

%20* Daha Soğuk ve 790MHz'de Fabrika Overclocklu!



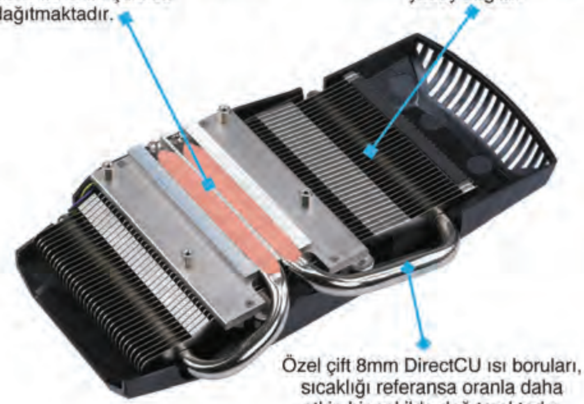
ASUS'a özel Voltage Tweak Teknolojisi, EAH6850 DirectCU'yu muhteşem soğutma sistemiyle referans performansa oranla %50* veya 405MHz* daha hızlı şekilde 1180MHz'e çıkartmanızı sağlar.



Oyun ve HD eğlence için AMD Radeon ekran kartının son nesli ile kendinizi hıza hazırlayın – tamamen yeni ve DirectX® 11 uyumlu ASUS EAH6800 Serisi geldi!

Bilgisayar grafiklerinizi gerçek 256-bit bellek, inanılmaz 1GB GDDR5 video RAM ve 790MHz çekirdekle hiç olmadığı kadar hızlandırma zamanı geldi.

EAH6850 DirectCU ile referansa oranla %20* daha soğuk bir operasyon sağlayan tamamen bakır ısı borularının doğrudan temasıyla özel bir soğutma işlemine sahip olacaksınız. Daha iyi soğutma; daha iyi performans, daha uzun ömür ve daha fazla overclocking güveni anlamına gelmektedir!



Bu kartın sağlamış olduğu güçle çalışan AMD Eyefinity çoklu ekran teknolojisi, daha derinlemesine bir oyun deneyimi için üç ekranla görüşünüzü genişletir. EAH6800 Serisi ayrıca AMD'nin 3D oyun ve multimedya teknolojisi HD3D'yi sunar. Yüksek çözünürlük ve yüksek 3D yenileme hızı ile oyun oynayın ve Blu-ray dahil istediğiniz videoyu seyredin. Sinema deneyimi artık bilgisayarınızda.

Ve sadece ASUS'un AMD ekran kartlarına eklediği diğer harika özellikleri unutmayın:

- Toz geçirmez fan daha iyi bir soğutma sağlarken, standart fanlara oranla %25* daha uzun ömre sahiptir.
- GPU Guard, ürünün son derece uzun ömürlülüğü için kart dayanıklılığını arttırır.
- Güçlü EMI koruması, sizi istenmeyen radyasyondan korurken, görselleri de net tutar.

Teknik Özellikler:

Model	EAH6850 DirectCU/2DIS/1GD5
Grafik Motoru	AMD Radeon HD 6850
Veri Yolu Standardı	PCI Express® 2.1
Video Belleği	1GB GDDR5
Motor Saati	790 MHz
Bellek Saati	4000MHz (1000MHz GDDR5)
Bellek Arabirimi	256 bit



*Sistem konfigürasyonu ve kullanımına bağlıdır. Sonuçlar farklılık gösterebilir.

360drc



syf 26 >>





NEDİR İNSANLARA ÇEKİCİ GELEN?

Oyun türleri iç içe geçmeye başladığından beri eğlence ve gerçekçilik arasındaki ince çizgi giderek kaybolmaya başladı. Nasıl yani, değil mi? Oyunlar ya basit ve eğlenceli ya da karmaşık ve gerçekçi hale gelmeye başladı. Bu, çizgileri çok da belli olan bir tanım değil elbette ki… Yani aklımıza gelen her oyunu böyle bir kategoriye sokma imkânımız yok. Sadece basit tutulan eğlenceli oyunların bir şekilde ticari olarak geri dönüşünün çok daha sağlam olması garibime gidiyor halen. Haliyle bu durumu, bu tarz oyunları oynayan insan sayısının, diğerlerine göre fazla olmasıyla açıklamak mümkün ama yine de çok garip işte. Yıllardır minik oyunlar oynayan insanların, halen daha aynı oyunları oynuyor olması sizce de çok garip değil mi? Bir şekilde zevklerinin aynı kalması ve daha "bizim olan" oyunlara merak salmamaları, "yahu sürekli Zuma oynuyorum ama bunun bir de Modern Warfare'i var" dememeleri?

Biterken çalıyordu:
Yavuz Çetin – Oyuncak Dünya

FURKAN FARUK AKINCI

TOP10

1Football Manager 2011	SEGA
2The Sims 3	EA
3 The Sims 3: Late Night	EA
4 DC Universe Online	SONY
5World of Warcraft: Cataclysm	Blizzard
6 The Sims 3: Ambitions	EA
7Fallout: New Vegas	Bethesda
8Starcraft II: Wings of Liberty	Blizzard
9 World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard
10 The Sims 2	EA

OFİS 2011

Çok sevgili görselim ve yönetmenim

1- Erden, eski ofis mi, yeni ofis mi sence?
Tabii ki yeni ofis, burada daha bi kalabalık olduk, kedimiz bile var.

2- Çalınan arabanı Tekirdağ'da bulmuşlardı senin değil mi?
Yok o yalanmış, meğer polis abiler arabayı çekmiş, benden de Tekirdağ'dan çekme ücreti talep etmişlerdi...

3- Bu arada OGZ İdman Yurdu'nu toplama vakti gelmedi mi sence de? Kesinlikle geldi, fakat artık PES değil de FIFA'da olacak yeni yurdumuz.

+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP



Yine buradalar

Sack minikleri geri döndü! İlk çıktığı zaman eski ofisimizde deliler gibi oynadığımız Little Big Planet'ın devamı oyun odasına düştü. Gerçi bu satırların yazıldığı sırada Tuğbek oyunu pek kimselere kaptırmasa da, arkasında kaç kişinin beklediğinden habersiz.

Şeytan ve detaylar

Merak içindeyiz. Hani bir ekran görüntüsü görmek için 1 ay oyun oynamamaya razı oluruz neredeyse. Elder Scrolls V: Skyrim'in detayları ufak ufak piyasaya düşmeye başladıkça bizi de heyecan basıyor; ama bir taraftan da daha fazla cevap daha da fazla soru doğuruyor.

Biz de yapıcaz onlardan



PC üzerinde Kinect'i kullanarak neler yapılabildiği görülünce -dedikoduya göre- Microsoft cihazı resmi olarak Windows'a çıkarmaya da karar vermiş, hem de yazılım geliştirme araçlarıyla birlikte. Eğer doğrulanırsa yılın ilk bombası patlamış olacak.

Islanacağız ama nasıl belli değil…

Silent Hill 8'in adı belli oldu: Downpour. İroni midir bilinmez ama geliştiricilerin "altınıza edeceksiniz" mesajını verdikleri çok açık. Çek geliştirici Vatra'nın iddiası oyunculara ilk Silent Hill oyununda yaşadıkları hissi tekrar yaşatacakları yönünde.

Ouuuwwww!



Nintendo'nun düşük fiyat politikası firmayı pazarın lideri yapmış olsa da 3DS ile bu ünvan değişecek gibi görünüyor. DS'i artık sudan ucuza satmaya başlayan, hatta çarşıya pazara otomat koyan Nintendo 3DS'i en az 250 dolardan satacak. Bir de Türkiye fiyatını düşünsenize...

Yine PS3, yine online sorunlar

Geçen ay PS3 üzerinden Modern Warfare 2 oynayanlar sinirden çılgına dönmüş olmalılar. Zira karşılarında hacklenmiş hesaplarıyla rakiplerin canına okuyan bir sürü oyuncu vardı. Havada uçan mı istersiniz, duvarların ardını gören mi? Infinity Ward suçu direkt PSN'in açıklarına attı.

Daha çok bekleriz



Bethesda ve Interplay halen Fallout'un isim hakkı üzerinde uzlaşabilmiş değiller. Şu sıralar birbirini yemekle meşgul olan iki firma yüzünden, Fallout Online bekleyenler için şafak daha uzunca bir süre sökmeyecek belli ki. Hadi bi' anlaşın babalar be!

Döke döke yaprak kalmamış

EA geçtiğimiz ay sunucularında kıyım yaptı ve artık ufaktan miyadı dolmaya başlayan oyunlarına online desteği kesti. Haydi FIFA, PGA Tour, FIFA Manager serisinin eski oyunları neyse de en çok Battle for the Middle Earth II sunucularının iptaline üzüldük.

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar



PATOLOJİK VAKALAR

Douglas Gentile adını muhtemelen ilk defa duyuyorsunuz; ancak kendisi çok uzun bir süredir Iowa State Üniversitesi'nde oyunların negatif etkilerini kanıtlamaya çalışıyor. Henüz yayınlanmayan son çalışması da, daha basılmadan ortalığı alevlendirmeye yetti. Gentile bu kez mental rahatsızlıklarla video oyunları arasındaki ilişkiyi, birtakım bulgularla kanıtladığını iddia ediyor. Söz konusu çalışmaya ilk tepkiyi koyan ESA (Entertainment Software Association – Eğlence Yazılımları Derneği) yöneticilerinden Richard Taylor oldu. "Douglas Gentile zaten yıllardır aynı amaç uğruna, yani farklı yolları kullanarak video oyunlarının kötü olduğunu kanıtlamaya çalışıyor. Onun çalışmalarını tutarlı ya da saygıdeğer bulmamız imkânsız." diyerek çalışmanın yayınlanmasını beklemeden Gentile'in geçmişte ortaya koyduğu çalışmaları referans alarak bu konu hakkında lafını esirgemedi. Makale yayınlandığı zaman içeriğini de bu sayfalardan paylaşırız elbet. Bakalım hangimiz ne kadar deliyiz?!

SONY VE VALVE AŞKI MEYVELERİNİ VERİYOR



Bildiğiniz gibi Gabe Newell, yıllardır Sony'e dediği ne varsa yalamış yutmuş ve son E3'te PlayStation oturumunda sahneye çıkıp Portal 2'nin PS3'e geleceğini açıklamıştı. Portal 2'den çok PS üzerinden Steam'in bazı özelliklerinden faydalanabileceğini söylemişti Gabe. En çok merakımızı gıdıklayan da bu olmuştu. Şimdi detaylar yavaştan açığa çıkıyor işte. Portal 2'nin PS3 sürümünü alıp konsolumuza yerleştirdiğimiz zaman PS menüsünde Steam ikonu belirecek, PC ve Mac üzerinden Steam kullanan arkadaşlarımızı görebilecek ve onlarla sohbet edebileceğiz. Yani Steam'in topluluk özelliklerini PS üzerinden kullanabilmek mümkün olacak. PSN hesabımız ve Steam hesabımızı da birbirine bağlayabileceğiz. Bu sayede Portal 2 tamamen cross-platform bir oyun haline gelmiş olacak. Portal, adının hakkını bir kez daha verecek kısacası.

"BEN OLSAM…

…asla Taliban'ı bir oyuna koyma fikrini aklımdan geçirmezdim" diyor THQ'nun core oyunlarından sorumlu patrounu Danny Bilson. Hatırlayacak olursanız EA, Medal of Honor'ın multiplayer seçeneklerinin içine Taliban askerlerini eklemiş ve şimşekleri üzerine çekmişti. EA, oyun çıkmadan önce bu seçeneği iptal etse de birilerinin ağzına sakız olmaktan kurtulamadı. Danny Bilson, kendisine THQ'nun yeni çıkacak oyunu Homefront'ta Kuzey Kore'nin Birleşik Devletler'i işgal ettiği hatırlatılınca, "biri 'ya olsaydı' senaryosu, diğeriyse gerçek" diye cevap vererek bu iki olayın ayrımını yapmış oldu. Oyun dünyası giderek politika sahnesine benzemeye başladı ya, Gamerleaks bekler olduk biz de…



> West ve Zampella ekibi EA'den önce neredeyse THQ ile anlaşıyorlarmış. > Apple Store'da bundan böyle daha az "Doodle" göreceğiz zira Doodle Jump'ın başarısı üzerine Lima Sky Doodle >>



YOU WIN!

En çok merak ettiğimiz sorulardan biri kısmen de olsa cevabını bulmuş oldu. Şimdiki nesil konsollar piyasada kapışmaya başladıklarından beri Nintendo'nun hem mobil hem de sabit konsollarda bariz bir üstünlüğü vardı. Öyle ki diğer büyük konsol üreticileri olan Sony ve Microsoft "Wii, asıl bizim konsolumuzun yanına gider" diyerek, yaşın yanındaki kuru olmayı kabul ettiklerini itiraf etmiş oldular. Fakat asıl bu sezonu merak ediyorduk biz. Kinect ve Move gibi, Wiimote'dan daha ileri hareket algılama teknolojileri ve 3DS'in duyurulması bile Nintendo'nun hızını kesemedi. DS geçtiğimiz ay 2,5 milyon, Wii'yse tam 2,3 milyon adet sattı. Yani şu haber için çıkıp iki laf ederdim ama malum dergi ortamındayız, adabımla devam edeyim. Xbox 360 1,9 milyon satarak kariyer rekorunu geçen ay kırmış oldu. Eee, PS3 satışlarıysa henüz resmileşmedi ancak "milyon değil" diyor kuşlar. Bu satış rakamları ABD'nin yılbaşı sezonundan geldi; ancak ak-kara çıkmış oldu artık bizce. Birileri ne yapsa yaranamayacak belli ki…



POLİTİK OYUNLAR

Bizim devlet erkanı pek güleryüz göstermeyi ya da eğlenirken görüntü vermeyi sevmez, malumunuz. Ama bir düşünsenize, akşam haberlerini açtığınızda Sanayi Bakanı'nın yeni Gears of War için bilgi aldığı ya da Bayındırlık ve İskân Bakanı'nın Kinect Adventures'ı denediğini görseniz. İngiltere'de hem oyuncuların hem de geliştiricilerin talepleri için hükümete baskı yapan Gamers' Voice kuruluşunun düzenlediği etkinlikte bir araya gelen parlemento üyeleri ve oyun geliştiricileri, hem birlikte oyun oynadılar hem de yeni iş alanları ve sektörün nasıl geliştirilebileceğiyle ilgili fikir paylaşımlarında bulundular. Biz sorduk ve öğrendik işin aslını: Duble yol simülasyonu ve asfalt döküm oyunu üzerinde konuşuyorlarmış.

EN ÇOK KİMİNLE OYUN OYNAMAK İSTERDİNİZ?

Geçen ay biraz hırpaladığım Semih Etiğ'i 360drc'nin içerik jeneratörlerinden ilan ediyoruz huzurlarınızda. Kendisi gayet yaratıcı bir katılımcıdır. Fakat sayın Oyungezerler, her ay bize forumlardan bağırıp çağırmasını biliyorsunuz "geç çıkıyorsunuz" diye? Siz kaçında yolluyorsunuz postalarınızı ey goyunlar?! Vallahi ayın 15'inden önce posta gönderen yok, 20'sinden sonra açılıyorsunuz. Neyse, bu ay buraya katılım az. Muhtemelen yine ayın sonuna doğru gaza basacaksınız ve konu değiştiğinden gönderdikleriniz heba olacak. Daha erken goyunlar, daha erken. Ne demişler? Chop chop! Pınar Gülen'e, Mehmet Sonkur'a ve İzzet Rıza Çubuk'a teşekkürler. Gelecek ayın konusu: EN beğendiğiniz oyun hatunu. Adres aynı: faruk@oyungezer.com.tr



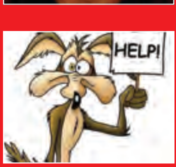
5 **Emre Belözoğlu:** İyi bir PES oyuncusu olduğu artık herkesin malumu. Ama ortalıkta PES oynarken gören yok. Ben Emre'yle böyle herkesin görebildiği bir yerde birkaç el PES atmak isterdim doğrusu. Hem ünlü biriyle, hem de epeyce bir izleyiciye karşı oynamanın keyfi bambaşka olurdu. Aynı zamanda bir Galatasaraylı olarak, Fenerbahçe'nin ikinci kaptanını yenmek unutulmaz bir deneyim olabilirdi. *Mehmet Sonkur*



4 **Julian Assange:** Kendisiyle video oyunu değil, Cluedo oynamak isterdim. Bu adamın karizması tamamen zehir hafiyeliğinden kaynaklanıyor. Bir şeyleri bulup ortaya çıkarmakta belli ki üzerine yok. Önce romantik bir akşam yemeği, ardından bütün gece gizli saklı bir şeyleri bulma üzerine kurulu bir şeyler oynamak isterdim Julian ile. *Pınar Gülen* (sonra sizin belgeler de upload olurdu bakarsın? – *Faruk*)



3 **Jigsaw:** "I want to play a game" diyen birine nasıl "hayır" diyebilirim ki?! Saygısızlık olur. Çünkü adam yaşlı ve de buna bağlı olarak tecrübeli olduğundan, her oyunda bana kıyasla daha doğru kararlar verecektir muhtemelen. Kolay galibiyet almaktansa, zorlu bir mücadeleden alacağım yenilgi çok daha iyi olur belki. *Semih Etiğ*



2 **Coyote:** Müthiş planlar yapıp da, çok az olan ters gitme ihtimali gerçekleştiğinden dolayı istediği sonuca ulaşamayan bu karakterin oyunlarda nasıl bir performans sergileyeceğini cidden merak ettiğim ve az çok tahmin edebildiğim için her oyunu -karşılıklı veya beraber- onunla oynamaya hazırım. *Semih Etiğ*



1 **Semih:** Kendimin bir kopyası olsaydı, küçüklük halimle FIFA oynamak isterdim. Heyecan yaptığımdan yüzüm kızarıyor, ellerim terliyordu ama bayağı iyiydim. O hırslı halimle kapışmak isterdim yani. *Semih Etiğ*

BİR DE ASUMAN BULMAK LAZIM ŞİMDİ…

"Karanlık koridorlarda ağzını açıp kapayarak ilerleyen bir hilkat garibesi ve onu yemeye çalışan renkli kafaların macerası…" desek, aklınıza son derece hastalıklı, hani şu son dönem Japon oyunlarından olan Catherine gibi bir şey gelecektir. Hayır efendim, Pac-Man'den bahsediyoruz. Ve bu tüyler ürperten(!) video oyunu "yok filmi yapılacaktı, hayır aslında dizisi çekilecekti" derken karşımıza bir yarışma programı olarak çıkacak. Amerikalı Merv Griffin adlı yapım şirketi tarafından ekrana taşınacak program Wipeout benzeri, atlamalı, zıplamalı ve çamurlara bulanmalı bir formata sahip olacakmış. Asuman falan derken Uygur Kardeşler'in gazabı da pek uzak olmayabilir, temkinli olmakta fayda var.





inFAMOUS 2

KAHRAMAN OLMAK HİÇ BU KADAR “AĞIR” OLMAMIŞTI – CAN ARABACI

İtiraf edin, çocukluğunuz boyunca en az bir kez süper güçlere sahip bir kahraman olduğunuzu hayal etmişsinizdir. Hele ki deli gibi çizgi roman okuyan bir nesildenseniz, muhtemelen hâlâ radyoaktif bir örümcek sizi ısırırsa Örümcek Adam olup olmayacağınızı düşünüyorsunuzdur. Peki ya önünüze kahraman olma fırsatı çıksaydı, bunu gerçekten ister miydiniz? Kahraman olmak sadece havalı özel güçlerden ve vücudunuza yapışan bir taytla etrafta dolaşıp kötü adamların poposunu tekmelemekten mi ibaret? Hiç vermek zorunda kalacağınız zor kararları düşündünüz mü? Tanımadığınız ve muhtemelen hayatınız boyunca bir daha görmeyeceğiniz bir insanı kurtarmak için sevdiğiniz birini feda etmek zorunda kalabileceğiniz düşüncesi hiç aklınıza geldi mi? Daha önce inFamous oynadıysanız, oyunun bütününün bu düşüncelerin etrafında piştiğini hatırlayacaksınızdır. Ve oyunun da sık sık vurguladığı üzere, kahraman olmak gerçekten de hiç kolay bir iş değil.

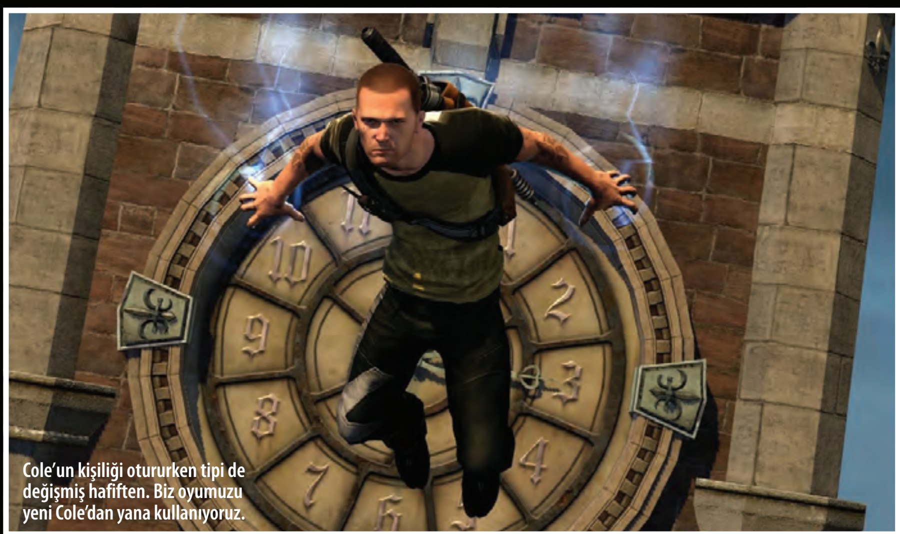
BİNA TEPELERİNDEN ELEKTRİK DİREKLERİNE

inFamous'da motorlu bir kuryeden süper güçleri olan bir kahramana dönüşen ColeMacGrath'ın hikâyesine tanık olmuştuk. Oyun esnasındaki seçimlerimize göre, şehirdeki herkesin sevgilisi ve idolü olan bir kahraman ya da bencil ve herkesin korktuğu bir anti-kahraman olarak hikâyenin o sayfasını sonlandırdık. Şimdi önümüze gelen yeni sayfadaysa Cole'un büyük bir gelişim sürecinden geçerek tam teşekküllü bir kahraman oluşuna ve ilk oyunda bahsi geçen zor seçimleri yapacak biri olup olamayacağına şahit olacağız. İşin güzel yanıysa ikinci oyunla birlikte kişiliği daha da şekillenen Cole'un değişiminin, ilk oyundaki seçimlerimize de bağlı olması. İlk oyundaki kayıt dosyanızı sakladıysanız, inFamous 2 bu seçimlerinizi bir şekilde oyunun içine yedirecek (nasıl olacağını henüz tam olarak bilmiyoruz). İlk oyundaki iyi-kötü seçimlerimize değinmişken; ikinci oyunda da bu sistem aynen korunacak. Yine seçim yapmamız gereken anlarda, kendimizi düşünerek bencil seçimler ya da başkalarının iyiliği için fedakârlık dolu seçimler yapmak zorunda kalacağız. Buna ek olarak bazı seçimlerimizin bizi bambaşka yollara sürükleyeceğini ve çok farklı deneyimler sunacağını iddia ediyor oyunun yapımcısı Sucker Punch.

inFamous'un buram buram çizgi roman kokan ara sahnelerini sevdiyseniz, oyunun bu yönünün geliştirildiğini ve yapımcıların özellikle sinematiklerin üzerine eğildiğini bilmek sizi mutlu edecektir. Sucker Punch, özellikle Uncharted 2'nin sinematik anlatımını örnek aldıklarını belirtmekten çekinmiyor. Uncharted 2'nin bu konudaki başarısını düşününce, kimsenin şikâyet edeceğini de sanmıyorum zaten. Kaldı ki yayınlanan videolarda görüldüğü üzere, çok daha hızlı hale gelen oynanış gerçekten göze çok daha hoş gözüküyor. Özellikle yakın dövüşte etkisi bir hayli artan Cole'un, elindeki elektrik yüklü kocaman “TheAmp” ile rakiplerine kafa göz dalışı sırasında yaptığı hareketler gayet “havalı” olmuş. Sırf yakın



Evladım, annen demedi mi sana elektrik tellerinden kayma, çarpılırsın diye?!



Cole'un kişiliği otururken tipi de değişmiş hafiften. Biz oyumuzu yeni Cole'dan yana kullanıyoruz.

> Activision, Shattered Dimensions'da başarılı bir iş ortaya koyan Beenox'a Spider-Man markasını teslim etmiş. > Ünlü PSN oyunu Flower'ın yapımcısı Jenova Chen FPS ve dövüş >>



Cole git gide Jedi olmaya mı merak sarıyor anlamadım. Force Grip değil mi bu şimdi?

dövüş yeteneklerimiz değil, elektrik güçlerimiz de almış başını yürümüş durumda. Mesela son yayınlanan videoların birinde Cole'un koca caddede yarattığı elektrik dalgasıyla bir helikopteri talan edişi var ki, helikoptere acıdım izlerken... Oyunun sinematik yanını daha da güçlendiren bir diğer etkense çevreyi çok daha yıkıcı bir şekilde kullanabilmek olacak. Rakibiniz yüksek bir kulede mi? E yıkın kuleyi. Bir balkonun altında durup size ateş açıp canınızı sıkan biri mi var? Balkonu kafasına çökertin. Rakiplerimizle başa çıkarken çevrenin tek etkisi yanımızda patlayan bir araba değil, çevrenin ta kendisi bu sefer. Ve iş bu hale gelince durup sıkı bir çatışmanın ardından yarattığınız yıkıma bir bakmak da büyük gücün nasıl aynı zamanda büyük bir sorumluluk getirdiğinin farkına varmanızı sağlıyor (ya da büyük güç = büyük yıkım da diyebilirsiniz bakış açınıza bağlı olarak).

Oynanışın çok daha hızlı hale geldiğinden bahsetmiştim. Yapımcılar ikinci oyunu tamamen yeni bir şehre taşımalarındaki amaçlarından birinin, şehrin bu hızlı ve yeni oynanış mekaniklerine daha iyi uyum sağlaması olduğunu söylüyorlar. Gerçekten de Cole'un yeni yetenekleri, bu sefer bize ev sahipliği yapacak olan New Marais ile çok daha iyi uyum gösteriyor. Artık bir yerden bir yere giderken tabanvay veya çatıdan çatıya atlamak dışında da alternatiflerimiz var. Bunlardan en göze çarpanı elektrik direklerinde kaymak. inFamous'da da çeşitli tellerden kayabiliyorduk, ancak bu seyahat sadece bir binadan diğerine kadar sürüyordu. Bu sefer şehrin geneline dağılmış elektrik direkleri söz konusu ve bu şekilde seyahat etmek diğer seçeneklerden çok daha hızlı. Tabii bu yeni ulaşım şekillerinden tam fayda sağlamak için açık uçlu bir şehre de sahip olmak gerekiyor. Neyse ki bu konuda da hayal kırıklığına uğramıyoruz. New Marais, yine görevler arasında dilediğimizce gezebileceğimiz yaşayan bir şehir olarak oyundaki yerini alıyor. Hatta yapımcılar bu sefer şehrin daha da açık uçlu olmasını istediklerinden özellikle bahsediyorlar. Bu da bize iyi-kötü yönelimlerimize göre kurtaracak ya da korkutacak daha fazla insan veriyor. Ancak bu dediklerim sizi aldatmasın, şehirde öyle çok da istediğiniz gibi at koşturmanız mümkün olmayacak. Çünkü New Marais'te hayatta kalmak, Empire City'de hayatta kalmaktan çok daha zor. Bir taraftan ordu sürekli olarak başımıza çorap örmeye çalışırken diğer taraftan da sıradan insanların "TheCorrupted" adı verilen yaratıklara dönüştüğüne şahit olacağız.

ŞCR / Sucker Punch Productions

Sucker Punch'ı genelde inFamous ile ansak da Playstation 2 için çıkan Sly serisinin de yapımcısı olduğunu hatırlatalım. Sly 1-2-3'ü PS2'ye çıkarttıktan sonra şimdi de Sly 4'ü PS3'e hazırladıklarını biliyoruz, ama yine de bizim için asıl önemli olan inFamous 2 ile ne yapacakları.

Sly Cooper and the Thievious Racoonus (1999)
Sly serisinin ilk oyunu. Usta hırsız Sly Cooper ve çetesinin maceralarını içeren oyun aynı zamanda gizlilik öğelerine de sahipti. Denemek isterseniz, PS3 için Sly Collections adı altında serinin tüm oyunlarını içeren pakette bulabilirsiniz kendisini.

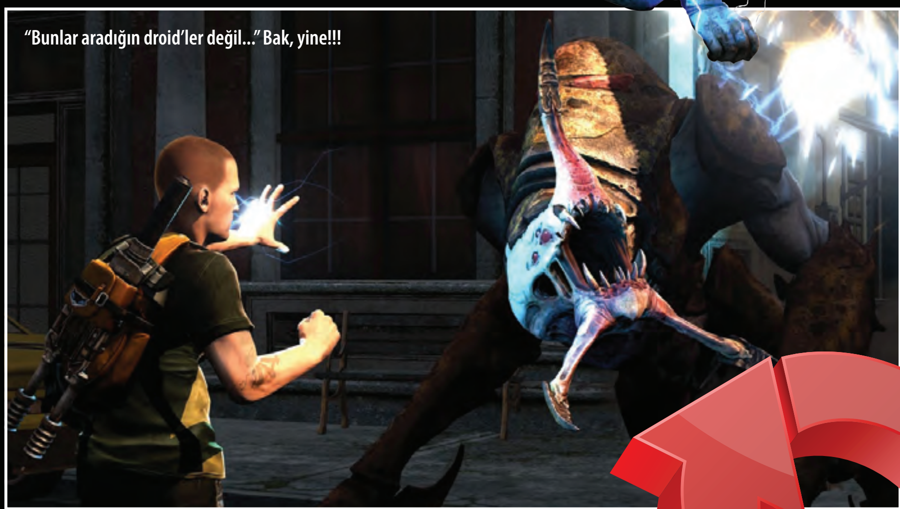
inFamous (2009)
Prototype'la aynı anda çıkıp yoğun bir "inFamous mı, Prototype mı?" tartışmasını başlatmıştı oyun. Bana sorsanız inFamous derim. İyiydi güzeldi, bir de ikincisi geliyormuş duydunuz mu? (hadi canım?!)

Gelelim Cole'un Empire City'yi terk ederek New Marais'e doğru yola çıkmasının asıl sebebine (ilk oyunla ilgili üstü kapalı da olsa biraz bilgi vermek durumundayım, o yüzden ilk oyunu henüz oynamadıysanız bu kısmı atlamak isteyebilirsiniz). inFamous'da Kessler'ın zaman çizgisi üzerinde yaptığı değişiklikler nihayet etkisini göstermeye başlayınca "TheBeast" olması gerekenden çok daha önce kendini gösterir. Kessler'ı yenebilmiş olsa da hâlâ yeterince güçlü olmayan Cole da TheBeast'ten hayatının dayağını yiyince canını zor kurtararak kaçar. Bu haliyle TheBeast'e rakip olamayacağının bilincinde olduğundan güçlerini nasıl daha çok geliştirebileceğini ve bu amansız rakibi nasıl yenebileceğini aramaya başlar. Sonra ne olduğunu merak ettiğinizi biliyorum, aynı benim de merak ettiğim gibi. Ancak bunu öğrenmek için oyunu oynamamız gerekecek.

"ALL FOR THE COMMON GOOD..."

Sizi bilmem ama ben Sucker Punch'tan umutluyum inFamous 2 için. Açıklanan her yeni bilgi, bir önceki oyunu çok daha fazla geliştirmeye çalışıp daha da iyisini yapmak için uğraştıklarını gösteriyor. Bu noktada oyuncuların isteklerine de kulak vermeleri puan hanelerine kocaman bir artı olarak ekleniyor. Örneğin ikinci oyun için Cole'un tipinin fazla değişmesine gösterilen tepkilerden dolayı Cole'u tekrar modellemeleri bunun bir kanıtı. Umalım da ikinci oyundan aldığımız bu güzel elektrik boşa çıkmasın. Hatta elektrik almaktan bahsetmişken, izninizle oyunla aramdaki bu elektrik alışverişi sonucunda süper güçlerim olup olmadığını test etmek için sizi derginin kalanıyla bir süre yalnız bırakacağım.





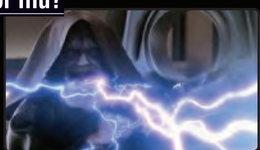
"Bunlar aradığın droid'ler değil..." Bak, yine!!!

Kimyamız tutuyor mu?



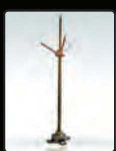
Bunun da filmi ve oyunu geliyor yakında, elektriğe boğulacağız.

+



POWAAA! UNLIMITEEED POOWAAAA!!

+



The Arc yerine bundan da kullansak olurmuş.

=



KISACA

Tür: Aksiyon
Yayıncı: Sucker Punch
Çıkış Tarihi: 2011
Platform: PS3
Site: www.infamousthegame.com



SHIFT 2 UNLEASHED

YA DA "UMUT UNLEASHED" Mİ DEMELİYDİK? -UMUT YANIK

Konu NFS olduğunda, Electronic Arts'ın nicedir altyapıyı ihmal ettiği öne sürülebilir; çünkü bu süreç içinde yapılan Carbon ve Undercover gibi birbirinden kolpa transferler randıman vermeyince NFS küme düşme hattına kadar gerilemişti. Öyle ki o dönem oyun basınında "EA Efendi, bavulunu topla ve ilk uçakla defol git!" gibisinden isyankâr köşe yazıları kaleme alınır olmuştu. Derken Slightly Mad isimli kulüpten Shift adında bir oyuncu katıldı takıma. Kapalı kutuydu. Üstelik bütünüyle farklı bir oyun ekolünden geliyordu. NFS ve simülasyon? Dokuların tutması olanaksızdı. Fakat Shift muhteşem formuyla kısa sürede NFS'i üst basamaklara tırmandırdı. Artan yayın gelirleriyle ihya olan EA, E3'te Hot Pursuit'in yeni çevrimini duyurdu, teknik direktörlüğe de Burnout ile almadık kupa bırakmayan Criterion getirildi. Sonuç: Şampiyonlar Ligi finali ve rakip Gran Turismo 5! GT5'in taktiksel derinliğine, NFS'in safi nitro gücüyle karşı koyması beklenemezdi. Ve geçtiğimiz aylarda kampa giren EA, büyük final için Shift'in yeni çevrimiyle sahada yerini alacağını duyurdu. Yeni yapıma Unleashed ismi verildiğine göre GT5'e sahayı dar etmeye niyetli bir oyunla karşı karşıyayız.

SHIFT 2: İKİNCİ FİTEZ

Oyun yine Slightly Mad Studios'un ellerinde hayat bulacak ve bu yılın 2. çeyreğinde yeni grafik ve fizik motoruyla PC, PS3, ve Xbox 360 platformlarında boy gösterecek. Elimize ilk ulaşan araç ve pist görselleri leziz. Mobese kameralarına yansıyan kaza görüntüleri bize hasar modellemesinin de neredeyse kusursuz olduğunu gösteriyor. Test sürüşlerinden anlaşılıyor ki yapılacak en ufak hata, araçların üzerinde ya da pistin kendisinde mutlaka bir iz bırakıyor. Dur şu rampadan havalanıvereyim de tribündeki sarışına şekil yapayım deme hakkınız saklı. Lakin o pozu verirken araç yere indiğinde oluşabilecek hasarı da düşünmek zorundasınız artık. İsmail YK gibi "kim tutar seni bas gaza" derseniz yarı yolda yarış dışı kalıp rezil olmanız işten bile değil, deri ceketiniz ve güneş gözlüğünüz de kurtaramaz sizi.

"GÖZ" ALICI

Eskiden aracınız hırpalansa da hırsını kendine saklardı, oyun artık kask kamerasından oynandığı için bizzat sizin optik sisteminizi itip kakıyor. Aniden yüksek süratlere çıktığınızda görüşünüz bulanıklaşıyor. Virajlarda kameranız tıpkı gerçek bir yarışçınınki gibi hafifçe merkezkaç yapıp virajın en keskin noktasına odaklanıyor. Ön camdan aval aval bakmak yerine sürücünün perspektifinden tüm basıncı hissetmek dağlar kadar fark yaratıyor. Unleashed, algılarınızı tuzağa düşürüp böylece sizi yarış psikolojisinin içine çekmeyi çok iyi beceriyor.

Hot Pursuit ile yarış dünyasına kazandırılan oyun içi sosyal paylaşım ağı Autolog, Shift 2'de de mevcut. Kariyer modlarındaysa her oyuncunun aynı model arabayla eşit koşullarda katıldığı "Single-type" yarışlar da var, klasik arabaların modern torunlarıyla kapıştığı "Old vs New Challenge" gibi farklı tatlar da…

Oyunun geliştiricilerinin ısrarla vurguladıkları ortak vaatler özetle şöyle: "Biz konsolların limitlerini zorlarken siz de direksiyon başında kendi limitlerinizi sınayacaksınız, sınırda olduğunuzu hissedeceksiniz. Avuçlarınız terleyecek, bilekleriniz uyuşacak, yoğun bir deneyim ve tam doz adrenalin sözü veriyoruz. 86 model Corolla'nın 1.4 motoru rakiplerimize kalsın. Biz sizi Monza gedikli bir yarış canavarının pilot koltuğuna oturtup, ona hükmetmenin tarifsiz hissini eksiksiz vermenin peşindeyiz." Gerçekten de Shift, gazoz kapağı gibi araba biriktirmenize izin vermiyor, nicelik yerine niteliğe odaklanıyor. Asıl emek, belli ki görsellik konusunda ve araca özgün sürüş hissi üzerinde harcanmış. Buna her araç için kendi zevkinize göre kurcalayabileceğiniz ince ayarları da eklersek menüde kişiye özel lezzetler ağırlıkta diyebiliriz. Retro, Legend, Muscle ve Super olmak üzere, tamamıyla modifiye edilebilir dört sınıf ve yaklaşık 130 araba emrinize amade. Shift'i ön sipariş verirseniz 3 adet özel araca daha erişim sağlıyorsunuz.

Bu gerçeklerin farkında olsam da, üstelik simülasyon denince kaçacak delik arasam da, Shift 2'nin vaad ettiği deneyime şimdiden ağzımın sulanmasına engel olamıyorum.



Gece yarışlarına merhaba deyin. Ama anahtarı araklamadan önce babanızın tamamen uykuya daldığından emin olun.

Şekil 1.A - El freniyle "kıç attırma" heveslisi bir Türk genci.



ŞCR / EA & Slightly Mad Studios

Electronic Arts hakkında söylenecek söz var mı? Minik dünyamızda 80'lerden beri deprem yaratan adımlarla yürüyen bir dev. Son dönemde Crysis, Mass Effect 2, Dragon Age, Dead Space gibi yapımlarla oyun alemine dehşet saçıp taş üstünde taş komayan mitik canavar.

Yayıncı EA ne kadar devasa ise yapımcı Slightly Mad Studios o kadar minyatür aslında. Kendi çapında, bağımsız bir İngiliz firması. 2009 başında yine bir İngiliz firmasını (GT Legends'ı yapan Blimey! Games) satın alarak ufaktan semirdiler. Oyun dünyasına tek hediyeleri yine EA tarafından Eylül 2009'da yayınlanan Need for Speed: Shift oldu. Henüz yolun başında sayılırlar ama 2010'un Develop 100 listesinde en başarılı 17. yapımcı firma seçildiler.

Her bağımsız stüdyoya duyduğum sempatiyi Slightly Mad için de besliyorum. Resmi sitelerindeki "Hafiften Manyak" logolarından Shift'te kullandıkları Madness Engine'e kadar yaptıkları hemen her işe hayranım. Belki de en çok bu yüzden Unleashed için beklentilerim çok yüksek.

Yayıncı firmanın hit oyunlarını bu kutucuğa alsak Mecidiyeköy-Beşiktaş hattındaki 30A misali balık istifi olacaktı, üstelik durakta kalanlar olay çıkaracaktı! Yapımcı firma desek tek oyunu var, buraya koysak deniz anası gibi yayılıp kalacak. Bir nevi yerim dar / yenim dar durumu söz konusu, bu yüzden farklı bir ŞCR oldu. Ne olur çok kızmayınız zavallı kutucuğa.



KISACA

Tür: Yarış Simülasyonu
Yayıncı: EA
Çıkış Tarihi: 2011, 2. çeyrek
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Site: needforspeed.com/game/shift-2-unleashed

Kimyamız tutuyor mu?



Erman Toroğlu, formu dibe vuran NFS serisi için Electronic Arts'a kapıyı gösteriyor.

+



EA mesajı alıyor ve ilk Shift (Türkçesi: "vites") yayınlanıyor.

+



İsmail YK gaza gelip 2. bir Shift için müziği bile bırakabileceğini iddia ediyor

=







“ONUN ÇILGIN YETENEKLERİ VAR”

Bildiğiniz gibi Drake's Fortune filminde Nathan'ı Mark Wahlberg'ün canlandırmasına karar verildi. Fakat oyunun hayranları uzun zamandır Uncharted filminde Nathan Fillion'ın olması gerektiğini tekrarlıyorlardı. Hani gerçekten de adları kadar benzeşiyor, Fillion ve Drake. Neyse, sonuçta olan oldu artık. Hem Mark da sevdiğimiz bir arkadaşımızdır. Geçenlerde Nathan, Mark için “onun çılgın yetenekleri var, onu Nathan Drake olarak görmek için sabırsızlanıyorum” diye twitlemiş. . . Diğer yandan yönetmen David O'Russell senaryonun yarı yarıya tamamlandığını ve Naughty Dog'un senaryosunun genişletildiğini söyledi. Bombalarsa son cümlede patlıyor. Kadroda muhtemelen Robert De Niro ve Joe Pesci de bulunacak. Biri Nathan'ın babası, diğeri de amcasını oynayacak. . .mış. . . Nasıl; fazla iyi değil mi?



BU KEZ BAŞKA TÜRLÜ GELİYOR

Kojima “yeni nesil Metal Gear üretim kadrosu” için Konami'nin Japonca ana sayfasına iş ilanı verdi. Bu bile yeterince heyecan verici bir olay ama işin ilginci şu: Belirtilen platformlar arasında PS3 dışında, Xbox 360 ve PC de bulunuyor. Acaba MGS 5 multiplatform bir oyun mu olacak bekleyip göreceğiz. Bu sırada Kojima da Twitter'ından önünde iki yol bulunduğunu ve ya yeni bir MGS yapacağını ya da yeni bir oyun üzerinde çalışacağını belirtti. Ayrıca ekibiyle birlikte konsept toplantılarına da çoktan başlamışlar. TGS 10'da “seneye” derken boşuna değilmiş kısacası. Bir başka iş ilanından da yeni Call of Duty oyununun Sledgehammer tarafından yapılacağını anlıyoruz, bunu da bir kenara not etmiş olalım.

HAY DİLİNİZİ EŞŞEK ARISI SOKSUN!



Herkes susacak Emre konuşacak!

1-Final Fantasy Tactics (1997)
Orijinali: “Shit! It's still not right.”
Meali: “Kahretsin! Hâlâ doğru değil”
Demek ki: Kahramanız bulduğu şeyin doğru çıkmasını zamana bırakmış. Arada bir de yokluyor “doğru” hale gelmiş mi diye.



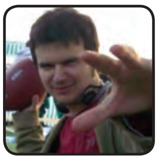
2- King Of Fighters '96 (1996)
Orijinali: “Violent fighting to come again. As a year flew-by from excitement.”
Meali: “Vahşi dövüş yeniden gelmeye. Heyecanın üzerinden bir yıl uçtu.”
Demek ki: Bu turnuva öyle heyecanlandırıyor ki beni, açılış konuşmasını bile yapamıyorum doğru düzgün. Vahşi dövüş bu, boru mu?



3- Batman (1990)
Orijinali: “Batman, with full force, will wage his last fight against the Joker to eliminate the worldy evil and avenge his parrents death.”
Meali: “Batman tüm gücüyle anaaasının babaaasının intikamını almak ve dünyalı şeytanı yenmek için son savaşını Joker'e karşı verecek. ”
Demek ki: Yarasa Adam anaaa ve babaaasının intikamını alıp, dünyalı Joker yendikten sonra uzaylı Joker'le de kapışacak. Yalnız konuşurken neden ağzı kaykılıyor anlayamadım.



Ali



Marvel vs Capcom 3



ÇOK SABIRSIZIZ BİZ!

Bolca karakter: Oyunda kaç karakter olduğunun önemi yok, daha fazlasını istiyoruz. Wolverine, Deadpool, Ryu, Ken gibi adamları geçtim Hulk çizgi filmindeki o gıcık binbaşı bile olsa olur.
Tarz grafikler: Oyun aynı MvC 2 gibi efektlere boğsun bizi. Buna rağmen ekranda ne olup bittiğini bir bakışta anlayalım. Ekrana giren karakterler eksik olmasın, hatta konuşsun hepsi aynı anda.
Temiz çok oyunculu sistem: Marvel vs Capcom 3'te lag olmasın hiç. Avrupanın bir köşesindeki Hans'la da, Rusya'nın Yuri'siyle de sorunsuz oynayalım.
Kostümler: Oyunda her karakterin 3 farklı kostümü olacak. Çizgi romanları bilenler X-force, Age of Apocalypse gibi dönemlerin kostümlerini görünce mutluluktan bayılacaklar.
Galactus: Üç tane kahramancıkla, acıkınca gezegen yiyen bir canavarı dövmeye çalışacağız. Ryu yumruk atıp Galactus'un gözünü çıkaracak hatta.

>> > Microsoft'u yöneten adam Steve Ballmer'a göre Xbox bir oyun konsolu değilmiş, aile eğlence merkeziymiş.

MADE IN JAPAN

Japon oyun dünyası bir süredir kendi içinde tartışıp duruyor "acaba Japonya olarak batının gerisinde mi kaldık?" diye. Yani Japonlar birkaç aydır hayıflanıyorlar kendi kendilerine... Bu tartışma o denli farklı boyutlara kaymış durumdaki bir türlü ilgimizi alamadık. Her ne olursa olsun bahsettiğimiz şey, video oyunları denen bu kültürün kadim zamanlarından beri var olan adamların yarattığı gelenekler ve belki de bu gelenekler yüzünden evrensel değerlere ulaşamayan güzelim oyunlar. Evet, Japon oyun dünyasının garip, gizemli ve illa ki tuhaf dehlizlerinde kaybolan o kadar fazla oyun var ki. Hani çok yazısı var diye okunmayan karikatürler vardır ya; aslında aynı onlar gibi Japon oyunları. Bir başlasanız gerisi mutlaka gelecektir.



KAÇIRDIYSANIZ BİR BAKABİLİRSİNİZ



PARASITE EVE

Hideaki Sena'nın aynı adlı romanının devamı Parasite Eve ve hemen her Japon oyunu gibi pek sık rastlayamayacağınız garip bir oynanışı var. Tıpkı Resident Evil gibi önceden renderlanmış (uzun zamandır yazmamışım bunu – faruk) arka planlar üzerinde gezersiniz ancak çatışmalar sıra tabanlıdır. İlla ki HP, AP hesabı kasarsınız yani. Oyunda New York'u kırıp geçiren bir salgından bahsedilir. Ve evet taşıdığı survival horror öğeleri sayesinde fena halde Resi serisine benzer.



MEGAMI TENSEI

İşte zilyon tane oyunu olan bir fenomen. Megami Tensei de Aya Nishitani adlı ünlü Japon yazarın Digital Devil Story adlı roman serisinden uyarlanmış. Serinin hemen her oyunu farklı bir hikâye anlatsa da tıpkı Final Fantasy serisinde olduğu gibi içinde geçtiği evrenin ortak özelliklerini taşıyor ve belki de en fazla yan seri üretmiş marka. Mutlaka denenmesi gereken serilerden olan Persona da Megami Tensei öykülerinin spin-off'udur. Ayrıca Majin Tensei, Digital Devil Saga gibi iki spin-off'a daha sahip ve evet, Japonya'nın en ünlü üç RYO serisinden biri. Diğeri de Dragon Quest zaten…



THE LEGEND OF ZELDA

Ülkemizde adı sanı neredeyse hiç duyulmamış Legend of Zelda serisi, dönem açıp kapayacak kadar önemli bir oyun. Neredeyse her oyun medyasında en yüksek notlara layık görülmüş olan oyunlar hep bu seriden çıkmıştır. Belki de oyunun -her Nintendo oyununda olduğu gibi- tek handikapı fazla cicili bicili gözükmesi ama başka yerde bulamayacağınız kadar zekâ ürünü bölüm tasarımları, bulmacalar ve değişik görev yapıları Legend of Zelda'yı oyun tarihinin en önemli serilerinden biri haline getiriyor.

METROID

"FPS oyunları kendini tekrar ediyor" grubundansanız henüz Metroid oynamamış çoğunluğa dâhilsiniz demektir. Her Japon oyunu gibi bir yenilik arayışıyla çıkmış bir projedir Metroid. Halihazırda zaten ünlü olan bir seri; ancak asıl çıkışını Gamecube için geliştirilmiş Metroid Prime ile gerçekleştirdi. Mimari harikası olan bölüm tasarımlarının içinde, gerçekten bilinmeyen bir dünyada keşif yapma hissini uyandıran ilginç mekaniklere sahipti Metroid Prime.





KILLER 7

Alın size kıymeti bilinmemiş bir oyun daha. Bugün oynasanız "oha" diyebileceğiniz kadar ilginç bir senaryo akışına sahip. Grafiklerinden senaryosuna kadar eşi benzeri olmayan oyunun başarısı üzerine yapımcı Suda51, kendi yarattığı bu oyundan esinlenerek No More Heroes'u yarattı. Ünlü yapımcı, Killer 7 için halen daha "en çok gurur duyduğum çalışmam budur" der. Killer 7 ABD hükümeti adına çalışan bir suikastçı gruptur ve oyunun sonunda çok ama çok büyük bir komployu ortaya çıkaracaklardır.

ÇIKINCA KAÇIRMAYIN



NI NO KUNI

RPG ve macera türlerini birleştiren oyun PlayStation 3 için bu yıl içinde piyasaya çıkacak. Oyunda Oliver adlı 13 yaşında bir çocuğu kontrol edeceğiz. Hotroit şehrinde annesiyle birlikte yaşayan Oliver, annesini aniden kaybeder. Annesinin Oliver'a daha önceden vermiş olduğu bir oyuncak bebek Shizuku adlı bir periye dönüşü ve Oliver'a yol göstermeye başlar. Bebek, Oliver'a sihirli bir kitap verir ve ona Ninokuni kasabasının yolunu açar. Burası Oliver'ın yaşadığı dünyanın alternatif halidir ve Oliver şimdi tanıdığı herkesin buradaki yansımalarıyla yüzleşecektir. Tek bir amaç için; annesini tekrar hayata döndürmek… (konu o kadar güzeldi ki bölmeye kıyamadım. -Faruk)



CATHERINE

Japonlar uçuk kaçık adamlar. Batının tekdüze oyun anlayışını kırmak istediğiniz zamanlarda, emin olun bu diyarlarda sizi bambaşka deneyimler bekleyecek. Catherine bunların en uçuk olanlarından biri. Vincent'ın yaşadığı yerde genç adamlar birer birer ölmektedir. Hepsi de uykuda gitmektedirler öteki tarafa ve hepsinin suratında acı dolu bir ifade vardır. Haliyle tüm basının ilgisi bu olayın üzerine çekilir. O sırada beş yıllık sevgilisi Katherine ile evlenmek üzere olan Vincent, Catherine ile tanışır. Birlikte bir gece geçirirler ve Vincent çok ama çok garip rüyalar görmeye başlar.

YAKUZA: OF THE END

Bu yıl içinde çıkacak bombalardan biri de Yakuza: Of the End. Japon gelenekselciliğinin kalelerinden biri. Hayır, kültürel anlamda değil; oyun mekanikleri anlamında. Her bir Yakuza oyunu öylesine çılgın detaylarla yapılır ki kesinlikle oyun boyunca tümünü göremezsiniz. Neredeyse ana senaryoyu bıraktıracak kadar çeşitli mini oyunlar vardır içinde. Yakuza: Of the End de bu saydıklarım için bir istisna olmayacaktır kesinlikle. Ha, bu arada: Of the End, Yakuza 4'ten hemen sonra başlayacak ve oyunun genel ciddi karakterinin birazcık dışına çıkacak. Nasıl mı? Eee, zombilerle…



BU FİRMALARI TAKİP EDİN

CLOVER STUDIO (PLATINUM GAMES)

Genel olarak Viewtiful Joe serisi ve Okami gibi son derece yaratıcı oyunlarla tanınan bir firma ancak 2007'de ODD adlı firmayla birleşip Platinum Games haline geldiler. Resident Evil'ın yaratıcısı olan efsane oyun geliştiricisi Shinji Mikami de burada çalışmakta. Hatta kendisi en son Vanquish projesine de bu çatı altında imza atmıştı.

LEVEL 5

Yaklaşık 13 yıldır haldır haldır oyun yapan firma oldukça kalabalık bir ekibe sahip. Her büyük Japon geliştirici gibi zamanında bir yerden Dragon Quest serisine bulaşmış olan Level 5, PS3'teki White Knight Chronicles ve DS'teki Professor Layton serileriye tanınıyor. Takip ettikten sonra "ne çıksa yerim" diyeceğiniz firmalardan biri haline gelebilir. Şu sıralar Ni no Kuni ile uğraşmaktalar.

ATLUS

Oradan nasıl görünüyor bilmiyoruz ama koca bir dev artık Atlus. Tam 25 yıldır oyun yapmakla meşguller. Hatta J-RYO konusunda Square'den bile ileri olabilirler. Koca bir Megami Tensei külliyatından sorumlu firma aynı zamanda Trauma Center gibi bir ton yenilikçi oyuna da imza attı. Bir de Arcade salonlarında epeyce ünlü.





O kuledeki askerin yerinde olmak istemezdiniz, güvenin bana...

ŞCR / Guildford Studio (eski Criterion çalışanları)

Eski Criterion çalışanlarından oluşan Guildford Studio daha pek bir şey yapamamış olsa da Criterion'daki çalışmalarına saygı duyuyoruz kendilerinin.

Black (2006)
Konsollarda FPS önyargısını yenmek için en çok yardımı dokunan oyunlardan biriydi Black. Bodycount da onun ruhani takipçisi olarak neler yapacak göreceğiz bakalım.

Burnout (2001)
Yarış oyunlarının kaderini değiştirdi bu oyun. O kadar değiştirdi ki, Burnout'tan sonra hiçbir şey bir daha eskisi gibi olmadı.

BODYCOUNT

SOL BAŞTAN SAY! – CAN ARABACI

Konsol FPS'lerinin ütopik sayıldığı zamanları hatırlar mısınız? Ne zaman yeni bir konsol FPS'si çıksa PC'ciler olarak gülerek gamepad ile FPS oynamanın zorluğundan dem vurup sataşırdık konsol sahiplerine. Ancak zaman değişiyor. Artık konsol FPS'leri dalga geçtiğimiz oyunlar değil, tam aksine kabullendiğimiz bir gerçek halini almış durumda. Bu konuda önyargıları ilk kıran oyunlardan biri de PS2'ye çıkmış olan Black'ti. Peki, bunun Bodycount'la ne alakası var? Aslında oldukça alakası var, çünkü Bodycount'u yapan ekip, Black'i yapan ekibin ta kendisi. Dahası, kulaktan kulağa fısıldananlara göre Bodycount Black'in ruhani takipçisi olma yolunda hızla ilerliyor.

SÜREKLİ ÖLÜYORLAR EFENDİM, SAYAMIYORUZ!

Eğer ciddi, karanlık ve savaşın çirkin yüzünü suratınıza vurarak sizi sarsacak bir oyun beklentisine girdiyseniz yanlış yerdesiniz. Bodycount bolca mizaha ve Hollywood filmi tadında bir aksiyona sahip olarak karşımıza çıkacak. Oyunun antagonistinin modellemesinin Lady Gaga'dan esinlenerek yapıldığını söylesem, nasıl bir şeyle karşılaşacağına dair kafanızda bir fikir oluşur belki. Bu mizahı destekleyen bir diğer özellik de, oyunun oynanış açısından arcade mantığına yakın olması. Ölen düşmanların üzerinden oyunun para birimi olan "intel" küreleri ve sağlık paketleri düşecek mesela. Ancak tüm bu mizaha ve arcade havasına rağmen, kendi kendini de ciddiye alacak aynı zamanda.

Single Player için vaat edilen hikâye şu an çok çekici durmuyor açıkçası. Gizli bir organizasyon olan Network'ün bir parçası olarak Birleşmiş Milletler'in açıktan açığa karışmak istemediği sivil çatışmaları çözmekle görevliyiz. Kulaklığımızın öteki ucunda Network üssünden bize her türlü yardımı yapan bayan operatörden yeni görevler alıp, bu görevler sırasında da sık sık destek göreceğiz. Muhtemelen bir noktada bu süper gizli organizasyon bir şekilde rayından çıkarak işleri bizim aleyhimize çevirecek ve blablabla... Her zamanki standart entrika senaryosu… Ancak bu standart -ve klişe- senaryoyu lehine çevirebilecek bazı kozları var Bodycount'un. Birincisi az önce de bahsettiğim kendine has anlayışı, ikincisiyse tamamen yıkılmaya açık yok edilebilir haritaları. Hemen burnunuzu kıvırmayın öyle. Bu zamana kadar tamamen "yıkılabilirlik" sözü veren oyunların çoğunun çuvalladığını ben de biliyorum. Ancak ,Bodycount yayınlanan videolarından gördüğümüz kadarıyla bu sözünü destekliyor gibi görünüyor. Single Player'da asıl odak noktası oynanış ve aksiyon olacağından bu "yıkılabilirlik" eğlenceye bambaşka bir lezzet getirecektir. Senaryoyu olur da tek başınıza oynamaktan sıkılırsanız, Co-Op olarak aynı mekânların üzerinden ana karakterimiz Jack'in geçtiği ya da henüz geçmemiş olduğu versiyonlarıyla da oynayabileceksiniz. Bunun tam olarak nasıl işleneceğini bilmiyoruz ancak bir mekânı Jack'le dağıttığımız haliyle bulmak çok hoş bir detay olurdu açıkçası.

ABAKÜSÜ GETİRİN!

Ama yıkılabilir alanların asıl parladığı nokta bence Multiplayer Deathmatch olacaktır. Eğer videolarda gördüklerimiz oyunun multiplayer kısmında da aynen korunacaksa, yaşayacağımız eğlenceyi düşünebiliyor musunuz? Başa baş gittiğim rakibimin tepesine koca bir evi çökertmenin zevkini yaşamayı hep hayal etmişimdir. Bu fırsatı belki Bodycount'ta bulurum, kim bilir?

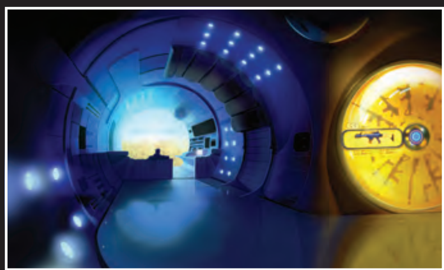
Konsol FPS'lerinden genelde alışık olduğumuzun aksine senaryosuyla değil de oynanış elementleriyle dikkatleri üzerine toplayan bir yapım olacak Bodycount. Daha önce bir sürü oyunun iddia edip de başaramadığı "tamamen yıkılabilir haritalar" sözünü tutabilecek mi, zaman gösterecek. Ama biz tutabileceğini umuyoruz. Zaten eğer bir tutarsa, o zaman birbirimizin kafasına bilumum bina yıkmaktan başka bir şey yapmaya fırsat bulabilir miyiz, emin değilim.





Yağmur yağınca çatı akmıyor diye seviniyordunuz; ama bir sonraki yağmurda çok üzüleceksiniz.

Madem her şeyi yıkabiliyoruz, hiç beklemeyin ve kendi kapınızı kendiniz yaratın!





KISACA

Tür: FPS
Yayıncı: Codemasters
Çıkış Tarihi: 2011
Platform: PS3, Xbox 360, PC
Site: www.codemasters.com

Kimyamız tutuyor mu?



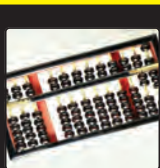
Alın bir de bununla yıkmayı deneyin!

+



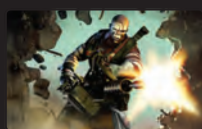
Gerçi ne hikmetse, bunun da altta kalır yanı yok.

+



Neyle sayacaktınız ki?

=





GEARS OF WAR PSP'YE Mİ GELİYOR?

Geçen ayın sonlarına doğru duyurulan Next Generation Portable, yani PSP2 hepimizde bir "hadi bakalım" etkisi uyandırdı. Önümüzdeki sayılarda detaylı bir şekilde inceleyeceğiz zaten. Şimdi herkes hep bir ağızdan bu yeni cihaz hakkında yorumlarda bulunuyor ancak içlerinden biri cidden ilginç. Gears of War'un yaratıcısı Epic Games'ten Mark Rein "NGP tam da Gears of War'a göre cihaz" diyerek herkesin ilgisine mazhar oldu. Rein'e göre cihazın özellikle kontrol şeması ve arkasındaki dokunmatik bölüm tüm Gears deneyimini daha etkili bir hale getirebilirmiş.

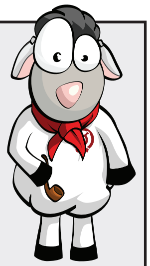


İRONİ BU OLSA GEREK

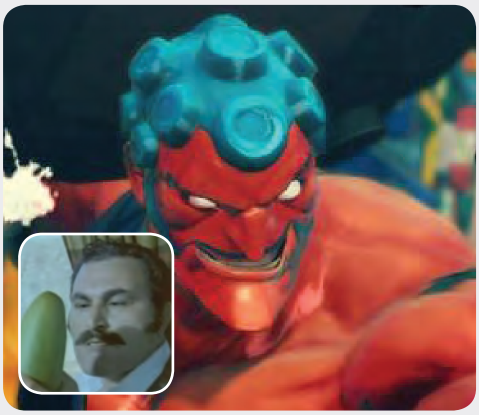
Jailbreak'ten yargılanmak en az "Tanrıya şükür ateistim" önermesi kadar ironi barındırıyor içinde. Bazı sözler ve durumlar gerçekten kendi kuyruğunu kovalayan köpek gibi. Neyse… Hacker aleminin en karizmatik nickine sahip olan Geohot yani George Hotz, PlayStation 3'ü kırınca Sony tarafından mahkemeye verildi. Sony tarafından adeta bir reklâm kampanyasına dönüştürülen dava süreci medyanın epey ilgisini çekmiş durumda. "Beni yok yere yargılıyorlar. Tek amacım PS3 üzerinde homebrew yazılımların çalışmasını ve herkesin yazılım geliştirmesini sağlamak. Ben de korsan yazılıma en az Sony kadar karşıyım." George haklı olsa bile Sony'nin dava nedeni gayet açık değil mi? Kendisini illet eden bu adamdan intikam almak. Bu arada Massive Entertainment'tan Martin Walfisz, "eğer PS3 kemiklerine kadar kırıldıysa Sony'nin işi zor demektir. Eğer bu jailbreak, dedikleri gibi çalışıyorsa Sony korsan yazılım kullananları ne PSN üzerinden, ne de başka şekillerde tespit etmekte çok zorlanacaktır" diyerek Sony'nin açık yarasına tuz basmış ve eklemiş "PS3'ün durumu, PSP'den de kötü olabilir."



OGZ CASTİNG AJANSI



Gardırop Fuat nasıl gelmedi aklımıza bugüne kadar? Berkant sevdi burayı anlaşılan ve ajansta bir ay daha takılmaya karar verdi. Korhan Yıldırım, Batuhan Hangün gibi gediklilerimiz de yine bizlerleydi bu ay. Teşekkürler arkadaşlar. Ayrıca Hakan Taşol ve Fikret Biber adlı oyungezerlere de katılımları için teşekkür ederiz. Ancak bu ay ajansa seçilecek kadar sağlam içerik pek çıkmadı sizden maalesef. İlk örnek Berkant'tan ikincisiyse Korhan'dan. Aklınıza sağlık. Adres aynı adres: faruk@oyungezer.com.tr



Gardırop Fuat – Hakan



Rodrigo Borgia - Payidar Tüfekçioğlu

RAKAMLAR YALAN SÖYLEMEZ

Xbox 360 ve kilometre taşları...

50 milyon
Xbox 360

30 milyon
Xbox Live kullanıcısı

8 milyon
Kinect sensörü

Toplam **5** yıl...

OYUNEZER!

KOJIMA, ÇİNCEDE LOLİPOP ANLAMINA GELEN BİR KELİME DEĞİLDİR
UYARI: OYUN HAKKINDA SPOİLER İÇERİR.

Castlevania… Aaah, Castlevania… Yıllardır lanet gibi çöken bir oyundun üzerime. Seni uzaktan sevmek hep en güzeliydi. Alımlıydın, çekiciydin ama yanına sokulduğum anda hep ittin beni. Ukalaydın, burnu büyüktün, basbayağı iticiydin. Sonra bir şey oldu, artık yapımcıların da kaç oyun yaptıklarını ve hangi oyunda ne anlattıklarını unutmuş olacaklar ki, baştan yaratmaya karar verdiler seni. Bu imkânsız aşk için yine bir umut filizlendi içimde. Belki de bu sefer kavuşabilecektim sana. Yılların ikimizi de olgunlaştırdığına şüphe yoktu, eh seni bu kez karşıma çıkaranlardan birinin de Kojima olduğunu düşündükçe daha da arttı inancım. Tamam Mercury Steam çok da sağlam bir firma değildi gözümde ama Kojima'nın adının geçtiği her yerde "mükemmeliyet" vardı. En önemlisi tek bir şeyden emindim: Hikâyen çok sürükleyici olacaktı.

Ve bekledim… Çok bekledim. Yayınlanan her videonu seyrettim. Hakkında okuduğum her satırda daha da arttı heyecanım. Çünkü artık gerçekten iyi öykülere sahip oyunlar nadiren çıkıyordu. Kötü bir oyun olsan bile anlattığın öykü harika olacaktı, buna emindim. Ama atladığım çok ama çok önemli bir ayrıntı vardı. O güzelim öyküyü gerçekten anlatabilecek miydin?

SAHNEDE SİLAH VARSA PATLAMAK ZORUNDADIR…

Anlatamadın Castlevania. Karanlık efendilerin hikâyesine dilin dönmedi, potansiyelinin çeyreğini bile kullanamadın. Saatlerce lafı geveledikten sonra oyunun son dakikasına sığdırmaya çalıştın o kocaman hikâyeyi. Benim için bir sinir bozukluğuna dönüştü bütün oyun deneyimi. Aklımda iz bırakacak kadar iyi karakterler olan Gabriel Belmont'tan, Zobek'ten nefret ettim. Brotherhood of Light'ın en sağlam adamı olan Zobek'i bile oyuna anlatıcı yaptın. Beni yine küstürmeyi başardın.

Yahu, biriniz bana şunun mantığını anlatın. Son zamanlarda çıkan oyunların neredeyse tümünü 6-7 saatte bitirebiliyoruz. Lords of Shadow, bu anlamda destansı denebilecek bir uzunluğa sahip. Hele bir de bulamadığınız önemli eşyaları araştırmak için daha önce gittiğiniz yerlere tekrar dönebildiğinizi düşünecek olursak, zaten uzun olan oyun süresi daha da uzuyor. Ve bu uzun süre boyunca oyunda ne oluyor? Ben söyleyeyim; hiçbir şey! Zobek her bölümün başında anlamsız bir iki kelam ediyor, ardından Gabriel ile A noktasından B noktasına savaşarak ve bulmaca çözerek ilerlemeye çalışıyoruz… Bu kadar… Hani oyunun tanıtım videolarında görünen onlarca ilginç karakter vardı ya, onların konunun gidişatı üzerinde neredeyse hiç etkisi yok. Belli belirsiz, bir iki kere görünüp kayboluyorlar. Ne Gabriel'ın neden bu denli intikam hissiyle dolu olduğunu, ne de ona yardım eden karakterlerin neden yardım etmeye çalıştıklarını anlayabiliyoruz. Öykü gelişemediği için karakterler de ezik kalıyor, Gabriel da. Zaten ara sahnelerde bir sinema lezzeti yakalamak mümkün değil... Ve n'oluyor biliyor musunuz, ortada nefis bir konu varken siz oyunu güç taşlarını toplayabilmek için oynuyorsunuz. Bir süre sonra zaten hikâye adına bir şey göremeyeceğinizi bildiğiniz için bıkkınlık kaplıyor içinizi. Onca atlamanın, zıplamanın, gebertilen onca düşmanın amacına bir türlü inanamıyorsunuz. İyi anlatılan bir hikâyenin temel hedefi oyunda yaptıklarınıza bir neden oluşturmaktır. Ana ve yardımcı karakterlerin birbirleriyle olan ilişkilerini sağlamlaştırarak bir gidişat yaratır, hikâyenizi bu gidişat üzerinden anlatırsınız. En azından bizim yıllardır gördüğümüz sağlam öykülere sahip oyunlar bu yöntemi kullanıyordu.

… AMA BU OYUNDA PATLAMIYOR.

Castlevania'nın iyi bir hikâyesi var, emin olun. Ve bu iyi hikâyenin içinde birbirinden ilginç karakterler çıkıyor karşınıza. Ama o kötü anlatım tekniği yüzünden bu güzelliklerin hepsi bir bir harcanmış oluyor, gözünüzün önünde hem de. Çünkü, bir kez daha tekrar ediyorum, bu oyunda hiçbir şey olmuyor, ta ki oyunun son saniyelerine kadar. O son birkaç saniye tüm oyunu toparlamaya yetiyor mu? Evet, işin ilginci ağzınız öyle bir açık kalıyor ki oyunun tüm açık noktaları kapanmış oluyor. Ancak saatlerdir yüzleştiğiniz o acı gerçek değişmiyor; bütün oyunu hiçbir şey olmadan oynamış oluyorsunuz. En azından Kojima'ya duyduğunuz hayranlığa zarar gelmesin diye şöyle düşünmek zorunda kalıyorsunuz bir de: "Sanırım sadece oyunun sonuna yardım edebilmiş Kojima, diğer kısımlara bulaşmamış olmalı. Evet evet, öyle olmalı."



Ah bu tasarım harikası bölümlerin her biri, iyi bir yönetmenin elinden çıkan ara sahneler için de kullanılsaydı. Her bir köşesinde ayrı bir detay barındıran binaları sadece oyun kamerasından görmek zorunda kalmasaydık…



Senin öykünü, nereden gelip nasıl bir kaderin içine bırakıldığını birkaç saniyede öğrenmek durumunda olmasaydık keşke.



Her bir karakterin belli bir arka planı var elbette ki. Senin geçmişin de buna bir istisna değil. Keşke sadece Zobek'in yorgun sesiyle değil, sürükleyici flashback görüntülerle anlatılmış olsaydı.



Aradım ve sonunda tam anlamıyla resmedilmiş bir yan karakter buldum. Bu kasap kardeşimiz, bir yerlerde yaratıkları doyurmaktan sorumlu. İşi zor, evet. En azından bu kadarını anlatmayı başarmış oyunun yönetmeni.

AYIN EZENİ



Furkan Faruk Akıncı

Bekler bekler bekler, gözü yollarda yatıya kalır. Sevdiceğine kavuştuğu güne kadar o kadar büyütmüştür ki kafasında onu, tatminsizlik düğümlenir gırtlağında. Sevgisi aşka, aşkı, nefrete, nefreti, hüzne dönüşür. Bir türlü karar veremez, zevk mi aldığına eziyet mi çektiğine.



BURAK VS VOLKAN

OYUNLAR CİDDİYE ALINARAK OYNANIR — O KADAR DA DEĞİL

Burak: Ben bu online FPS oyunlarında, oyunun aslında bir savaş simülasyonu olduğunu anlamayan adamlara sinir oluyorum. Savaşta esas kural General Patton'ın da söylediği gibi "savaşta amaç vatanın için ölmek değil, karşındaki o.ç.'nin vatanı için ölmesini sağlamaktır." Geçenlerde bir sunucudan spawn kill yaptığım için atıldım mesela. Aslında ben oynarken spawn noktası değişti ve karşı takım benim bulunduğum bölgede spawn olmaya başladı. Ben de takır takır indirdim onları, sonra kick! Gerçek hayatta düşmanı uyurken görsen boğazına mı çökersin, yoksa uyansın diye mi beklersin? Bana ne abi, savunsunlar kendilerini. Geçenlerde de kamp yapıyorum diye attılar. Hay Allahım!

Volkan: Ben de savaş simülasyonlarıyla, gerçek hayatı karıştıranları anlamıyorum Burak! Kaldı ki FPS'nin neresi simülasyon? O kadar basit nişan mı alınır? O kadar ağır yükle o kadar seri hareket mi edilir? Durmadan zıplanılır mı, gözünün önünde imleç mi vardır, bir saat içerisinde asker seviye mi atlar gerçek hayatta? Neresi simülasyon FPS'lerin Allah aşkına? FPS de, simülasyon da olsa oyun "oyundur" ve oyunlar eğlenelim diye yapılır! Counter Strike'da AWP alıp soteye yatan gencin savunması gibi olmuş savunman. Black Ops oynayarak eğlenmek isteyen, arkadaşlarıyla adrenalini bol bir FPS oynamak isteyen adamın eğlencesine limon sıkıyorsan Patton sabaha kadar konuşabilir! I kick you!

Burak: O zaman "hardcore sunucuda oyun oynamak" diye bir anlayış olmasın Volkan. Hepimiz Quake oynayalım! Black Ops'a, hatta onu geçtim Battlefield: Bad Company gibi oyunlara ne gerek var, değil mi? Senin anlayışına göre hepimiz parende atarken birbirimizi havada iki roketle avlamayı seviyoruz. Öyle tek mermide ölmek mi olurmuş? Tüm şarjörü boşaltmak gerek, değil mi? Rainbow Six gibi oyunları yapanların kemiklerini sızlatıyorsun vallahi. Tabii ki her FPS simülasyon değildir ama askeri FPS'ler ister istemez simülasyona girer. Öyle her şeye oyundur gözüyle bakan adamlar, bu tip oyunlarda hile yapan adamlardır. Ego tatmin etmeye çalışan kompleksli boş beyinlilerdir! Bir yerde soteye yatan geri zekâlılar da buna girer mesela. Bir alanı yer değiştirerek savunmaksa soteye yatmak değildir. Gerçek çatışmada da dört mermiden sonra yer değiştirmezsen kafana RPG'yi yersin zaten. Zeki ve şanslı olan hayatta kalır. Bunun için gerekirse yatarsın, gerekirse saldırırsın.

Volkan: Bahsettiğin oyunlarla benim söylediğim şey arasında dağlar kadar fark var valla Burak. Bu tip oyunlarda düşmanı daha rahat öldürebileceğin yöntemler var. Sen konuya "kazanma hırsı" ile baktığın için bu yöntemleri kullanmanın daha anlamlı olduğunu düşünüyorsun. Ben de hırstan daha çok eğlencesine önem verdiğim için bu yöntemler eğer karşı tarafı rahatsız ediyorsa kullanılmaması gerektiğini düşünüyorum. Sen kalkıp oyunla gerçek hayat arasında bir bağ kuruyorsun. Rakibine tuzak kurmakla, "rakibine saygı duymadan işin doğasını bozan bir tuzak kurmak" arasında fark var. Gerçek hayattaki savaşı bile konuya dahil etsen, düşmanına saygı duyulması gerektiğini bilirsin. Kazanma hırsına yenik düşme Burak. I shoot you!

Burak: Rakibime saygı duyuyorum tabii ki. Öldürdükten sonra yasını tutuyorum! Vah vah o kara gözlerini oyduğum için çok üzgünüm diyorum mesela. Savaş bu. Önce öldür, sonra ne istersen yap. Kazanma hırsım yok benim. Ama tabii ki karşı tarafı da bir oyun için rahatsız etmemek gerek. O yüzden ASLA hile kullanmam. Vurabiliyorsan vur beni. Eğer vurabiliyorsan nasıl yaptığını öğrenmeye bakarım. İnsanın en tehlikeli özelliği uyum sağlama yeteneğidir. Sana mesela FFFD desem anlar mısın? I find you, i fix you in your trench, i flank and i destroy you!

Volkan: Burak yani, sana ne desek az! Olaya sadece hile yapmamak gözüyle bakıyorsun ama o da oyunda var olan bir şey! Yapımcı o hakkı tanımış ve yapıyor karşı taraf. Sana yapsalar rahatsız olursun, muhtemelen de ortalığı ayağa kaldırırsın sunucudan çıkmadan önce. Aynısı senin yaptığın şey için de geçerli maalesef. İnsanların oyununun içine limon sıkıyorsun. Tek çakal senmişsin gibi davranmanın manası yok. Düşmanı ilk sen görürsün normal şekilde ve en isabetli sen vurursun, alırsın frag'i. Soteye yatmalar, spawn noktalarını işgal etmeler filan… Troll kafası var sende resmen. Seninle Black Ops ve tüm online oyun oynayanlara sabır diliyor ve "come on stop trying to hit me and hit me" diyerek bitiyorum.



HAYATTA KALMAYI KEŞFETMEK ÜZERİNE – ALİ SEZGİN

TOMB RAIDER VS UNCHARTED 3



Bu eski binanın birkaç saniye sonra alevlerle dolu bir cehenneme döneceğini düşünmek bile insana zor anlar yaşatıyor.

Aksiyon oyunu piyasası belki de hiç olmadığı kadar bereketli bu aralar. Playstation 3 sahiplerini fazlasıyla ihya eden Uncharted serisine zaten aşina olmalısınız. İlk oyun oldukça iyiydi ama UC 2: Drake's Fortune'u alıp da memnun kalmayan çok az oyuncu vardır. Sevilesi bir karakter, ilginç mekânlar ve daha da önemlisi ilginç senaryo örgüsünün bir araya geldiği Uncharted serisi için "yeni neslin Indiana Jones'u" demek yanlış olmaz sanırım. Diğer taraftaysa geçmiş zamanın Indie'si var. Sütün gibi bacaklar, bir çift tabanca ve dinozorlara bile karşı gelen keskin sinirler... Evet, Lara Croft ve Tomb Raider'dan bahsediyorum. Zaten bu özelliklerin hepsinin bir arada çok az karakterde bulunduğunu tahmin edebilirsiniz. Son dönemde sallantılar yaşayan Tomb Raider serisi, bu denemede tahtına tekrar oturabilecek mi göreceğiz?

Uncharted için çok şey söylenebilir ama Gears of War ile beraber bu neslin çıkardığı en önemli markalardan biri olduğu bir gerçek. Nathan Drake var bir kere. Kendisi oldukça sevilesi ve rahatlıkla bağ kurulabilecek bir karakter; meraklı, bilgili ve biraz da sakar. Bu özellikler biraz olsun Indiana Jones'u andırmıyor mu sizce de? Uncharted serisinin biraz da bu yüzden oyuncular tarafından bu kadar tutulduğunu düşünüyorum. Zira sevilen ve hikâyesi bu kadar merak uyandıran bir karakterle beraber hiç göremeyeceğimiz şehirleri gezme fikri kulağa harika geliyor. Uncharted'ın aksine, Tomb Raider hiçbir zaman böyle bir his uyandırmadı oyuncularda. Lara Croft sevilesi değil belki ama takdir edilesi, yeteneklerinden asla şüphe duyulmayan bir karakterdi, ulaşılmazdı. Hatta çoğu zaman o kadar ön plana çıktı ki, oyunların nerelerde geçtiği bile bir noktadan sonra önemini kaybetti. Bunun iyi veya kötü bir durum olduğu tartışılır ama ortada şöyle de bir şey var; Tomb Raider oyunları ne yazık ki artık eskisi kadar iyi satmıyor. Bunu pek çok nedene dayandırabiliriz elbette. Eidos'un seriye yeterince yenilik getirememesi, getirilen yeniliklerinse oyunun kalitesini düşürdüğü ve bu yüzden de benzer oyunlarda devam ettirilmemesi bunlardan bazıları. Peki ya şimdi size yıllardır tanıdığınız Lara Croft'un aslında bambaşka biri olduğunu söylesek? Yaptığı bütün keşiflerin, öldürdüğü bütün yaratıkların ve düşmanların aslında bir neden uğruna olduğunu? Crystal Dynamics'in yarattığı yeni Tomb Raider oyunu işte tam olarak bunu başarmak istiyor.

Tomb Raider'ın, serinin öyküsünü baştan anlatan yeni bir yorum olacağını belirtelim. Lara Croft, hanedanının en genç üyesi olarak hem kendini kanıtlamaya hem de hayattan beklentilerini keşfetmeye çalışıyor. Bunu gerçekleştirmek isteyen genç bir bayan için -tahmin edebileceğiniz üzere- evden uzaklaşmak gibisi yok. 21 yaşında akedemiden yeni mezun olmuş hanım kızımız, ilk arkeolojik araştırmalarına çıkmak üzere evinden ayrılırken kendini hiç beklemediği bir maceranın içinde buluyor. İçinde bulunduğu gemi, Japonya açıklarında ikiye ayrılıyor. Lara kendini -varsa- kurtulanlardan uzakta, bir mağaranın içinde buluyor ki olaylar bu noktadan sonra ilginçleşmeye başlıyor. Lara için artık arkeolojik bulgular veya işlerini bitirmesi gereken düşmanlar yok. Artık Lara'nın hayatta kalması gerekiyor, ne pahasına olursa olsun. Bir mağarada az sayıda

DÜŞMANLAR

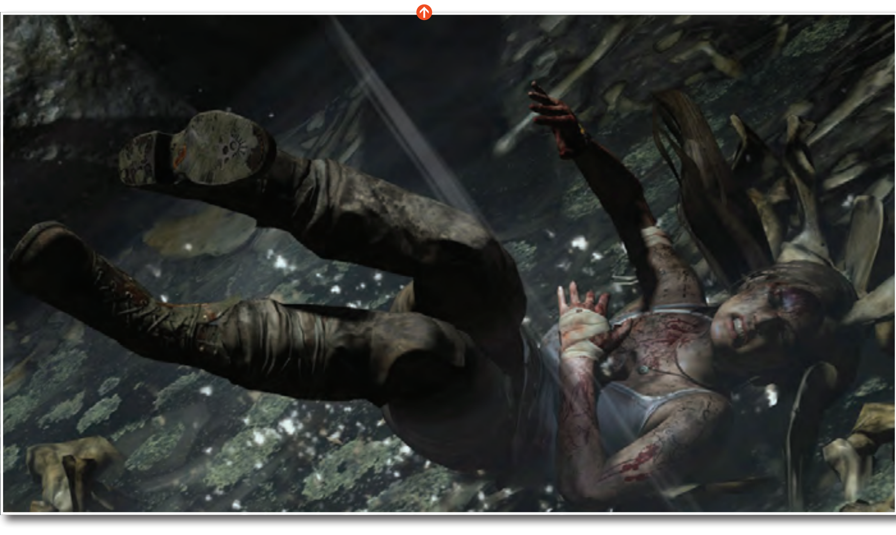
Tomb Raider bu sefer silahlı askerler veya özel tim birlikleri yerine korku filmlerinden fırlamış yer altı canavarlarına ev sahipliği yapacak. Lara bir yandan hayatta kalmaya çalışırken diğer yandan da bu kâbuslarla boğuşuyor olacak ki bu durumun onu mutlu edeceğini sanmıyorum.

Uncharted 3 tarafındaysa durum daha normal. Paralı askerler, Drake'in baş düşman olarak addedeceği bir kötü karakter ve muhtemelen İrem şehrinden çıkacak garip yaratıklar oyuna dahil olacak. Bu kombinasyonun ilk iki oyunda bizi deliler gibi eğlendirdiğini düşünerek konuşmak gerekirse, kulağa o kadar da kötü gelmediğini söyleyebilirim. Yeter ki ikinci oyunda olduğu gibi canavar olayını çok abartmasınlar.



Atlar, patlamalar ve kılıç kollu canavarlar. Biz bile korktuk!

Lara bol bol düşecek, yaralanacak ve hatta ağlayacak. Lara'nın güçlü olması için öncelikle siz güçlü olmalısınız.





Lara'nın kaynakları iyi kullanması gerekiyor. Özellikle meşaleler oyunun başında fazlasıyla değerli olacak.

kaynakla birlikte kapalı kalan Lara için işlerin kolay görünmediğini söylemeliyim.

YENİ İYİDİR

Bunu yanı sıra Lara da zaten eski Lara değil. 21 yaşında, gencecik, henüz hayatı -ve muhtemelen silahlı manyakları- görmemiş bir yeni yetme. Zaten görsellerden de Lara'nın tipindeki bariz değişikliği fark etmişsinizdir. Serinin kreatif direktörü Brian Horton bu değişikliği şu sözlerle açıklıyor: "Yeni Tomb Raider özünde Underworld serisini devam ettiren bir oyun olacaktı. Ortaya atılan fikirleri konuşurken Lara'nın artık inandırıcılığının kalmadığını fark ettik. O kadar insanüstü bir hal almıştı ki çok az oyuncu bir mağarada hayatta kalma savaşı verip güçlüklerle boğuşmanın Lara'yı zorlayacağını düşünebilir. Bu yüzden biz de köklerine dönmeye karar verdik. Atıldığı sayısız macera, dünyayı kurtardığı sayısız gezinin ardından hâlâ Lara'nın neyi neden yaptığı belli değildi. Yeni Tomb Raider ile bunu aşmayı planlıyoruz. Lara'nın tipi biraz değişti ama kökenine mümkün olduğunca sadık kalmaya çalıştık. Gölgesinden bile tanınır hale gelen duruşu, vücut hatları ve hatta dudağının o "m" şekli gibi özellikleri bu oyunda yer alacak. Yine de pek çok yönden daha yeni bir Lara bu. Kendisine şekil veren özelliklerin yanında pek çok yeni özelliği de var. Gözleri mesela. Gözleri ve bakışları o kadar bariz ki, pek çok kişi Lara'yı daha önce gördüğünü düşünüyor. Bu bizim için çok iyi. Çünkü insanlar sadece tanıdığını düşündükleri kişiler için endişelenirler." Görünen o ki yeni Tomb Raider bize endişelenmemiz için sürüsüyle materyal verecek.

Uncharted serisiyse bu konuda şanslı. Oyuncular uzunca bir süre Drake'ten sıkılacak gibi durmuyor ki bu da yapımcılar için çok büyük bir dert sayılmaz. Naughty Dog'un amacı bariz; daha iyi senaryo sunumu, içinden çıkılması daha zor durumlar ve en önemlisi daha çok Nathan Drake. Uncharted 3'te Drake zengin olma sevdasıyla bu sefer Arabistan'ın ünlü kayıp şehri İrem'in peşine düşüyor. Bilmeyenler için hemen anlatalım, İrem şehrinin varlığı eski kayıtlarda doğrulansa da devasa kum fırtınaları veya çölde yaşanan olası bir çökme sonrası tamamen yutulan şehrin bırakın akıbeti, bulunduğu yer bile yakın tarihe kadar bilinmiyordu. İrem şehri devasa bir mağaranın içine oyulmuş bir ticaret şehri. Tahminlere göre su kaynaklarının kurumasının ardından şehrin sakinleri bölgeyi boşaltmış. Ama Uncharted söz konusu olduğunda, bu işin ardından mitolojik yaratıkların çıkması oldukça yüksek bir ihtimal.

Aksiyon oyunları, oyunculara çeşit çeşit mekânı keşfetme şansı sunsa da asıl önemli olan karakterlerin bulundukları yerle olan ilişkileridir. Tomb Raider, özellikle son dönemde bunu tam olarak başaramıyordu. Çünkü serinin son oyunlarında deneyimleriyle şekil alan ve karakterini güçlendiren bir ana karakterden bahsetmek, tahmin edebileceğiniz üzere pek mümkün değildi. Yeni Tomb Raider'daysa işler biraz değişiyor. İnsanların imkânsız durumlara düştüklerinde hayatla-

DRAKE VS. LARA

Nathan Drake'i ilk iki oyundan tanımıyorsanız çok şey kaçırıyorsunuz demektir. Kendisi modern çağın Indiana Jones'u olmak için ilerlese de derinlemesine baktığımızda ilginç yönlerini de görmek mümkün. Kendisi bir hırsız ve bir kahramandan çok anti-kahraman tipine uyuyor. Kadın düşkünü, para sevdalısı ve oldukça iyi bir silahşör olmanın yanı sıra gerektiği durumlarda ortaya çıkan iyice de bir kalbi var. Yine de Drake'in en önemli özelliği bitmek bilmeyen konuşmaları. Ateş altında kalması veya bir uçurumdan düşüp ölmek üzere olması fark etmez; o her durumda, her konuya yorum yapabilir.

Lara'ysa artık bildiğimiz Lara değil. Hayatının en büyük macerası bir felaketle sonuçlanmak üzere olan bir kurban. Güzelliği ve arkeolojiye olan merakının yanı sıra bu oyunda Lara'nın daha önce çok az değinilen bir yanını da göreceğiz: Zekâsı. Lara eski oyunların aksine vücut hatlarıyla değil, bu sefer pratik zekâsıyla takdirimizi kazanacak ki bence bu önemli bir gelişme. Belki daha önce Lara'nın karakteri düzgün anlatılmamıştı ama bu sefer onun korkularını ve heveslerini en yalnız kaldığı anlarda görme şansı yakalayacağız.



Uçak kazasından kurtulan Nathan her zaman olduğu üzere mutsuz. Büyük ihtimalle kendini avutmak için çalacağı altınları düşünüyordur.



Drake'in yakın dövüş hamleleri Uncharted 3'te daha da gelişerek geri dönüyor



Biz binbir derde düşerken, Sully her tehlikeyi nasıl bu kadar rahat atlatıyor merak ediyorum.

HAYATTA KALMAK

Drake sayısız durumdan sağ çıkmayı başararak, hayatta kalma konusunda ne kadar başarılı olduğunu defalarca gösterdi. Yıkılan binalar, savaş helikopterleri, mitolojik canavarlar gibi gibi tehditlerin Drake'i hiçbir zaman durduramadığı bir gerçek. Yeni oyunda yanan bir bina, uçak kazası ve kuma gömülme tehlikelerinin olacağını biliyoruz. Yine de Drake'in bir şekilde her şeyin üstesinden geleceğine şüphemiz yok.

Lara içinse durum biraz daha farklı. İçinde bulunduğu durumdan kurtulmasının tek yolu yiyecek içecek bulmak, çevreyi gezmek ve bir çıkış yolu aramak olacak. Özellikle içeride yalnız olmadığını fark ettikten sonra akli dengesini korumanın da oldukça önemli hale geleceğini düşünüyoruz. Mağaradan çıktıktan sonraysa durum bambaşka bir hikâyeye dönüşüyor. Her çalının arkasında, yanından geçilen her ağaçta canavarların olabileceği düşüncesiyle ne kadar hayatta kalabilirsiniz?

rının ne kadar değiştiğini ve kurtulmak için neleri göze alabileceklerini pek çok mucize hikâyesinde duymuşsunuzdur. Durum bu noktada Lara için de farklı sayılmaz. Bulunduğu mağarada yiyecek ve su olmadan, direnç gücü her saniye azalırken ve daha da önemlisi akıl sağlığı karşılaştığı zorluklar yüzünden kaybolma noktasına gelirken, ister istemez kendinizi Lara için kötü hissedeceksiniz. Başlarda suyun sürüklediği parçaları kullanarak hayatta kalmaya çalışacak Lara. Zamanla daha önce mağarayı ziyaret etmiş kaşiflerin bıraktığı kalıntılara da denk gelecek ki aslında biraz şüpheli bir durum bu. Çadırını ve gazlı fenerini arkasında bırakan kaç gezgin gördünüz? Bu noktada işlerin Lara'nın düşündüğünden de kötü olabileceğini tahmin etmek için dahi olmak gerekmiyor.

KAYBOLMUŞ GÜZELLİK

Uncharted: Drake's Deception'da işler Drake için kısmen daha iyi gidiyor. Yayınlanan ilk videoda Drake'in sonu olmayan Arabistan çöllerinde bir başına ilerleyeceğini öğrenmiştik. Devasa çölü gördüğünüzde ister istemez oyunun daha az çizgisel olabileceğini düşünebilirsiniz. Naughty Dog'takiler bu konuyu biraz daha açarak bizi aydınlatmayı başardılar ve işin sırrını açıklamaktan kaçınmadılar: "Uncharted 3'ün serinin ilk iki oyununa göre oyuncuya biraz daha özgürlük sunacağı yerler olacak ama bu, başardığımız üstün hikâye sunumunu feda etmemize neden olacak kadar bariz olmayacak. Çöl örneğini ele alırsak ne demek istediğimizi anlayacaksınız. Drake'in bir çöle düşmesi fikri ortaya atıldığında, ekibimizdeki çoğu kişinin kafasındaki ilk soru bunun nasıl yapılabileceği oldu. Sonuçta kum tepelerinin arasında istediğiniz yöne saatlerce ilerleyebileceğinizi düşünüyor olabilirsiniz. Biz de böyle düşünüyorduk ve bu yüzden de teknik sanatçılarımızı çöle yolladık. Orada fark ettikleri ilk şey, çölün düşündükleri kadar açık uçlu olmadığıydı. Örneğin devasa kum tepelerinde çıkılması imkânsız engeller bulunuyormuş. Ne kadar atik ve güçlü olursanız olun, ayaklarınızın altındaki kum tırmanabileceğinizden daha hızlı kayıyor ve bu yüzden de ilerleyemiyorsunuz. Çölde bunun gibi bir kaç engele daha denk geldik. Bu elementleri kullanarak, çok belli etmeden oyuncuları yönlendirmeyi amaçlıyoruz."

Bunun haricinde Uncharted: Drake's Deception için yayınlanan tek oynanış videosu, Drake ve Sully'nin yanan bir köşkün içinden kaçmaya çalıştıklarıydı ki bunun bile bizi fazlasıyla heyecanlandırdığını söyleyebilirim. Grafiksel olarak büyük farklar göremesek de, Uncharted 2'nin PS3'ün sınırlarını zorlayan bir oyun olduğunu düşünürsek bundan pek şikâyetçi olduğumuzu söyleyemeyiz. Elbette artık piyasaya çıkacak her oyun için yapımcılardan gelen "Playstation 3'ün gücünü sonuna kadar kullandıkları" açıklamalarına alıştık ama artık bunları kaale almamayı öğrenmiş olmanız gerekiyor. Animasyonlarsa bambaşka bir hikâye… Uncharted oyunları zaten animasyon konusunda diğer oyunlara ders verecek kadar sağlam. Hareketler arası geçişler, zıplama, tırmanma gibi hareketlerin organikliğinin korunmasını geçtim; bu sefer bambaşka bir şey var bu oyunda. Drake'in duman içinde yürürken nefes almaya çalışması, duvara yaslandığında yüzündeki umutsuzluk... Önceki Uncharted oyunlarında çok net olmayan hayatta kalamama korkusunu ve çaresiz bir arayışın bariz haykırışını Nathan'ın yüzünden okuyabileceğiz.

Tomb Raider cephesi de işleri ağırdan alıyor sayılmaz. Oyunun yayınlanan az sayıda görseli bize grafik motorunun tamamen değiştiğini dü-

ÖZGÜRLÜK VS. SINIRLAR

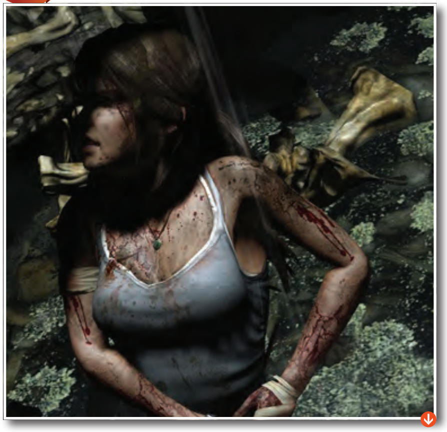
Uncharted 3 doğrudan hikâye anlatımını seçiyor ve oyuncunun seçimlerine çok az önem veriyor. Drake'in karakteri ve benzer durumlarda neler yapabileceği fazlasıyla belli. Tomb Raider'sa Lara'nın karakterini biraz olsun oyuncunun ellerine bırakıyor. Gerektiğinde savaşması veya saklanmayı tercih etmesi, ümidini kaybedip kaybetmemesi tamamen oynayana bağlı olacak.



Lara kendisiyle yaşıt hemcinsleri gibi mümkün olan en güzel mekânlarda takılıyor.



Sırtına kurşunu yemek için elinden geleni yapan bir oyun kahramanının her daim mutsuz olması şaşılacak bir durum değil.



Gölgelerin gücü adına.



Drake ve Sully kendilerini bir kez daha içinden çıkması zor bir durumun içinde buluyorlar.

şündürse de bu konuda Crystal Dynamics henüz fazla bir açıklama yapmadı. Bu noktada elbette kaliteli animasyonlar devreye giriyor. Saatlerce Lara'yla başbaşa kalacağımızı düşünürsek, zaten animasyonların daha iyi olması gerektiği bariz. Lara'nın karakter modeli harika duruyor, yayınlanan görsellere bakarken bile gerildiğimi itiraf etmeliyim. Lara için -bir süreliğine de olsa- savaşmak ikinci plana düştüğünden, platform öğeleri ve eşyaları birleştirip yeni silah ve gereçler üretmeye dayalı oynanış biraz daha ön plana alınmış. Lara artık bulduğu taşları ve bitki liflerini birleştirerek ok yapabiliyor mesela. Aynı malzemenin bir kısmını feda ederek, kendine bir meşale yapma şansı da var. Hayatta kalmak da sanırım biraz bununla alakalı. Yaptığınız seçimler konusunda çok dikkatli olmanız gerekiyor. İçtiğiniz suyun miktarı, kullandığınız malzemeler ve hatta ne yediğiniz bile öykünün gidişatını etkileyebilecek unsurlar. Bu arada, dikkatinizi çektiyse ok dedim. Boş bir mağarada Lara'nın ok yapması, size onun delirdiğini düşündürtmesin sakın. Hatta "The Descent" filmini izlediyseniz neden bahsettiğimi daha iyi anlayacaksınız. Yıllarca yer altında yaşamış, insanımsı canavarlar olduğunu ve bunların Japon korku filmlerini aratmayacak tiplere sahip olduğunu söylemem yeterli olacaktır. Aynı Descent'de olduğu üzere bu yaratıklardan bazıları kör ve sese tamamen duyarlı olacaklar, bazılarıysa meşale alevi gibi ışıkları hissedebilecekler. Seçimlerden bahsetmiştim… Sizce ışık yakarak üzerinize gelen canavarı görebiliyor olmak mı daha iyi, yoksa karanlıkta o canavarla başbaşa kalmak mı? Tercihiniz ne olursa olsun, işlerin Lara Croft açısından çok iyi gitmediğini söylemeliyim. Eğer ki Lara mağaradan çıkmayı başabilirse bu kâbusları onu yine yalnız bırakmayacak. Şimdilik dışarısıyla ilgili yayınlanan tek görsel, Lara'nın at üstünde -biraz Zelda'yı andıran biçimde- atına ve kendisine saldıran yaratıklara ok attığıydı. Bunun sonunun nereye varacağını merak etmiyor değiliz.

Aksiyon oyunları söz konusu olduğunda aslında işin daha ilginç hale gelmesini sağlayan şey biraz da bu, başarılı olmak için tek bir formül yok. Uncharted 3: Drake's Deception mesela tamamen oyunun kontrolü altında, önceden belirlenmiş olaylar örgüsü altında ilerliyor olacak. Siz her şeyi mükemmel yapsanız bile bir anda tırmandığınız duvar çökecek, Drake kum çukurlarına gömülme tehlikesi atlatacak ve ayağı yangının zayıflattığı kalaslardan birine geçecek. İyi bir hikâye sunduğu sürece oyunun kendini yönlendiriyor olması benim için büyük bir dert sayılmaz. Dahası Drake çoğu zaman yorumları ve kendini acındırmaya dayalı esprileriyle oyunumu şenlendirirken, bu durum nadiren rahatsız edici hale geliyor. Tomb Raider ise daha açık uçlu bir oyun olacak. Bir mağarada gidilebilecek yerler elbette ki sınırlı ama daha önce söylediğim üzere tercihler önemli. Mağaranın girişinde duran yaratığın uzaklaşmasını bekleyip

Kimyamız tutuyor mu?



Filmde Nathan Drake'i Nathan Fillion oynamıyor. Yapımcıları kınıyoruz.

\+



Bildiğiniz Kum. Drake's Deception'da "kuma boğulacaksınız".

\+



İrem şehri durduk yerde yok olmadı. Nathan'ın şehri buluşu farklı felaketlere yol açabilir mi acaba?

=





ŞCR / Naughty Dog

Naughty Dog, pek çok önemli oyuna imza attıktan sonra Sony'nin en önemli silahlarından biri haline gelmeyi başardı. Playstation 3 için yeni neslin en önemli oyunlarını yapmalarının yanı sıra, görsel ve animasyon bazında çok az firma Naughty Dog ayarında oyunlar yapabiliyor. Zaten bağımsız bir yapımcı grubuyken, Sony tarafından keşfedilip kendilerine bağlanması da bu durumu kanıtlıyor.

Crash Bandicoot Serisi (1996-1999)
Crash'i çoğu Playstation sahibi sevgiyle hatırlar, Playstation'ın en önemli markalarından biri haline gelmişti zamanında. Nintendo 64 ve Mario'ya rakip olarak çıkmasına rağmen zamanla oyuna olan ilgi öyle gelişti ki, bir noktada aynı Mario ve Sonic gibi konsolla özdeşleşen önemli karakterlerden biri haline geldi.

Crash Bandicoot serisi, üç oyunluk platform serisinin yanı sıra Mario Kart benzeri bir yarış oyununa da sahip. İlk oyun gerçekten çok çok eğlenceli olmasına rağmen ikinci ve üçüncü oyunların aynı kaliteyi yakalayamaması serinin unutulan oyunlar kervanına hızlı bir bilet kazanmasına neden oldu.

Uncharted Serisi (2007-2011)
Uncharted oyunları için söylenecek fazla söz yok. Eğlenceli, canlı renk paleti sayesinde saatlerce oyuncuyu sıkmamayı başarıyor ve daha da önemlisi bolca şiddet içeriyor. Nazi altınlarını veya Himalayalardaki gizli kalıntıları bir makineli tüfek eşliğinde bulmak size keyifli gelmiyorsa eğlenmeyi bilmiyorsunuz demektir.

Jakand Daxter Serisi (2005-2007)
Jakand Dexter'in, Crash Bandicoot kadar tutmamış olmasına rağmen kendine has bir hayran kitlesi olması aslında ilginç bir durum. Son dönemde PSP'nin simge karakterleri haline gelen bu ikilinin hayatı, PSP'nin -ve selefinin- başarısına göre beklenenden uzun veya kısa sürecek gibi duruyor.

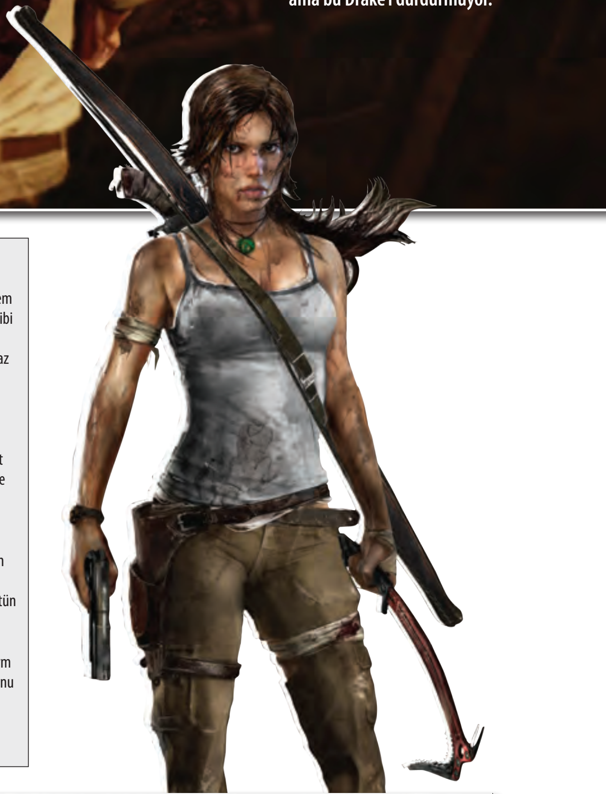
KISACA

Tür: Aksiyon
Yayıncı: Naughty Dog
Çıkış Tarihi: Kasım 2011
Platform: PS3
Site: www.unchartedthegame.com





Çatılardan pencerelere atlamak biraz daha Jason Bourne işi; ama bu Drake'i durdurmuyor.



susuz ve açıkta kalmayı göze alacak ya da yaralanma pahasına onunla savaşacaksınız. Elinizdeki malzemeyle neler yapacağınıza karar verecek ve bir yandan da Lara'nın akli dengesini korumaya çalışacaksınız. Kulağa oldukça kötü geliyor ama bu biz oyuncular için oldukça iyi bir durum.

KORKUNUN GETİRDİKLERİ

Tomb Raider ve Uncharted 3: Drake's Deception'ı karşı karşıya getirdiğimizde hangisinin daha iyi olacağına karar vermek için henüz çok erken. Yine de iki oyundan biri üzerine bahis oynamam gerekseydi paramı Uncharted 3'e yatırırdım. Tomb Raider fikren ve yayınlanan bilgiler açısından muhteşem durmasına rağmen, hem kökeninden çok uzaklaşıyor hem de Crystal Dynamics daha önce çok az denenmiş bir oynanış tarzını deniyor. Tutarsa Tomb Raider serisi hiç olmadığı kadar ayaklanabilir ama tutmazsa daha önce zaten bir-iki kere baştan başlatılan seri, tarihçesinin daha fazla zarar görmesini kaldıramayabilir. Uncharted 3'e baktığımızda, yenilikçi olmaya çalışmasına rağmen fazla risk aldığını söyleyemem. Elena ve Sully gibi önemli karakterler halen oyundalar. Drake ve oynanış konusunda da öyle aman aman büyük değişiklikler yok. Daha iyi grafikler ve daha ilginç mekânlar oyuna eklendiğindeyse, zaten başarılı olan oyunun sınıfta kalması için ortada fazla neden kalmıyor.

Uncharted 3 alışıldığı üzere Kasım ayında, Tomb Raider'sa muhtemelen 2011 sonlarına doğru raflardaki yerini alacak. Biz iki oyunu karşılaştırdık gerçi ama oyuncuların bu oyunlar arasında seçim yapması gerekmiyor. 2011 aksiyon oyunları açısından çok bereketli bir yıl olacak gibi. İki başarılı serinin farklı kulvarlar izleyerek başarılı olmaya çalışmasını izlemekse, biz oyun eleştirmenleri açısından fazlasıyla keyifli bir gösteri olacak gibi duruyor.

ŞCR / Crystal Dynamics

Crystal Dynamics'in en sevdiğim oyun firmalarından biri olduğunu söylersem çok da abartmış sayılmam. Tomb Raider serisini batmaktan kurtardıkları gibi Legacy of Kain gibi muhteşem bir serinin de yaratıcılarıdır kendileri. Sözün özü, aksiyon oyunları söz konusu olduğunda Crystal Dynamics'in eline çok az firma su dökebilir.

Legacy of Kain: SoulReaver (1996)

Blood Omen'la başlayan Legacy of Kain destanı Soul Reaver'la gerçek anlamda popüler olmuştu. Yükleme süreleri olmadan bütün dünyayı gezebilmek, aynı harita üzerinde maddesel ve ruhani olmak üzere iki boyut bulunması ve buna dayalı bulmacalar Soul Reaver'ı döneminin çok ötesinde bir oyun yapıyordu. Yeni bir Legacy of Kain oyunu duyurulsa sevinçten havalara uçacak çok sayıda oyuncunun varlığı büyük bir sır sayılmaz.

Tomb Raider: Legend (2006)

Eidos'un defalarca batırdığı Tomb Raider oyunlarının aksine ipleri eline alan Crystal Dynamics, oldukça beğenilen ilk Tomb Raider Legend'a imza attı. Serinin orijinal ruhu korunduğu gibi düzgün çalışmayan hemen hemen bütün mekaniklerin adam edilmesi de Tomb Raider adına olumlu gelişmelerdi.

Gex: EntertheGecko (1998)

Gex, Mario 64 furyasının etrafı kasıp kavurmasından sonra çıkan 3D platform oyunlarından biriydi ve aklımda kaldığı kadarıyla oldukça eğlenceli olduğunu söyleyebilirim. Bir kertenkele boyundayken devasa ortamlarda takılmak ve kurabiyelerden kaçmak tam anlamıyla Mario64 tadını vermese de PlayStation sahiplerini oyalamayı başarıyordu.



Hareketli bir yaşamın kendine göre getirileri de var. Örneğin duş almak için eve gitmenize hiç gerek yok.

Kimyamız tutuyor mu?



Lara!? Sonuçta bir gemi battı değil mi?

+



Siz korku bilmez olabilirsiniz ama korku sizi çok iyi biliyor

+



Her ada Lost değildir ama her adaya düşen Lost'tur.

=



KISACA

Tür: Aksiyon
Yayıncı: Crystal Dynamics
Çıkış Tarihi: 2011
Platform: PS3, Xbox 360, PC
Site: www.tombraider.com

DOSYA

OYUNLARA GENÇLİK AŞISI

Elde tutulan bir kahve kupası, ekranda akan yazılar ve bir çift yorgun göz... Eskiden oyunlar biterken yaşanan sahne yaklaşık böyle bir şeydi. Oyun bitti mi biterdi. "Devamı" diyebileceğimiz bir şeyler görmek için senelerce beklerdik, o da "belki"ydi. Açık uçlu oyunlar ya da ucu açık bırakılmış sonlar pek yabancıydı hepimiz için. ***Sadece oturaklı sonlar vardı*** bir zamanlar. Oysa artık bitmeyen oyunlar çağındayız. Ya devam oyunları için açık bir kapımız var girecek ya da bitişlerin ardından indirilebilen içeriklerimiz.

Aslında bizler için de garip bir durum bu… Uzun zamandır bu bitmeyen oyunlarla, daha doğrusu oyunların bitmemesiyle haşır neşir olsak da oyunları inceledikten sonra da onların geliştiğini, genişlediğini ve hayatlarına devam ettiklerini fark ettik bir kez daha. Ama bu kez biraz daha farklı şekilde. Dedik ki "geçen sene çıkmış olsun, biz incelemiş ve not vermiş olalım ama halen tazecik içeriklere sahip olan bu oyunları bir kez daha gündeme getirelim." İşte bizim tayfa tarafından son editoryal toplantıda kapışılan oyunlar. Ve elbette ki neden kapışıldıkları… Kısacası bizimkiler hâlâ bu oyunları oynamaya devam ediyorlar.

NAPOLEON TOTAL WAR

OYUNLARIN ÜZERİNDE BİR SON KULLANMA TARİHİ BULUNMUYOR. Oyundan ya da oyunun türünden ne kadar hoşlandığımıza bağlı olarak ne kadar süreyle keyfimize hizmet edeceği de bize kalıyor haliyle. Yoksa oyunu sevmediyseniz ya da tüm içeriğini kısa sürede tükettiyseniz, son kullanma damgasını da basmış oluyorsunuz (karton kutu sütlerin üstünde bulunan bir teknolojinin oyunların kutusunda bulunmaması ne kadar acı değil mi, hehe). Son kullanma tarihini ileriye atmak; daha da iyisi hepten ortadan kaldırmak için başvurabileceğimiz en geçerli makam, mod yapımcıları olsa gerek. Hoş, son yıllarda firmalar mod işlerine uyandılar ve indirilebilir içerikler olarak parayla satmaya başladılar (kabul edin, hiç bu açıdan düşünmemiştiniz). Bu sayede oyunların süresi de kendiliğinden uzamış oldu. Neyse, çok uzattım…

2000 yılı haziranında bulaşıp on senedir paçamı kurtaramadığım Total War serisi, mod zengini oyunların başında geliyor. Her yeni Total War oyunuyla birlikte irili ufaklı modifikasyonların yanında, oyunu baştan aşağı yenileyen, dengeleyen, değiştiren gerçekçilik paketleri hazırlanıyor. Böylece ömrü zaten uzun olan Total War oyunlarının son kullanma tarihleri de bir sonraki Total War'un çıkış tarihine kadar kolayca erteleniyor. Önce DLC'lere, sonra da ihtiyacınız olacak tek Napoleon Total War moduna bir göz atalım. **-KAAN ALKIN**







IMPERIAL GUARD PACK

Napoleon Total War'un ilk indirilebilir içerik paketi altı yeni ünite ve Waterloo Savaşı'nın alternatif bir versiyonunu sunuyor. İngiltere'yi oynanabilir bir fraksiyon olarak sunan pakette, Fransız orduları da bir hayli genişletiliyor. Yani bildiğimiz tarihin dengeleri değiştiriliyor.

THE PENINSULAR CAMPAIGN

İlginizi daha fazla çekmesi muhtemel bu DLC'nin getirisi, ana senaryodan bağımsız olan yeni bir hikâyeye sahip olması. DLC, 1811-1814 yılları arasında İspanya yarımadasında meydana gelen savaşları konu alıyor. Kontrol edilebilir 32 yeni bölge, 3 farklı oynanabilir millet, 28 yeni birim ve siyaset konusunda geliştirmelere sahip olan bu indirilebilir içerik, minik bir genişleme paketi sayılabilir.



COALITION BATTLE PACK

Bu paket tıpkı Imperial Guard Pack gibi oyuna yeni birimler ekliyor. Bunun yanında Fransa ve Rusya'nın karşı karşıya geldiği Frieland savaşını da oynayabilmenizi sağlıyor. Hükümdarlığının zirvesindeki Napolyon, Rus güçlerini ortadan kaldırarak dördüncü koalisyonun sonunu getirmeye çalışıyor.

NAPOLEON ALL IN ONE

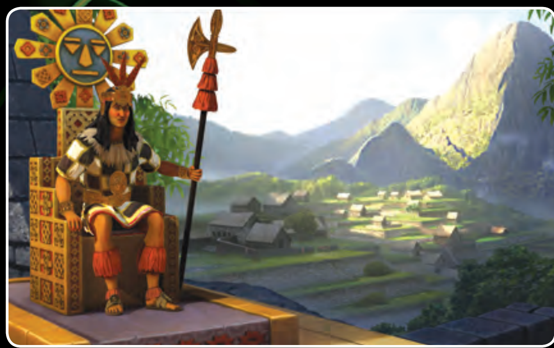
İndirilebilir içerikler sizi pek tatmin etmediyse sizi hemen modlara davet ediyorum. Napoleon Total War'un en büyük eksisi, önceki TW oyunlarına göre daha kapalı bir yapıya sahip olması. Diğer bir tabirle oyunla yapılabilecekler oldukça sınırlı. Elbette ki bu durum "ne bulsak modlarız abi" diyerek takılan TW manyaklarının önünde bir engel değil. Napoleon Total War modları arasında kaybolmanıza hiç gerek yok. İhtiyacınız olan tek mod, Napoleon All in One. Başlangıçta yaklaşık 50 farklı modu bir araya getirerek yola çıkan bu çalışma, bugün neredeyse 100'e yakın mod barındırıyor içinde. Birimlerin, atların, çevrenin kaplamalarını düzelten, oyunun efektlerini bir bir elden geçiren, yeni birimler ekleyip bir de üstüne mevcut birimleri cilalayan, yapay zekânın aklını başına devşirmesine yardımcı olan envai çeşid mod bu pakete dahil. Elini soğuk suya da sokmaktan çekinmeyen ve deniz savaşlarını, gemileri hem görsel, hem de oynanış olarak toparlayan modlar bile mevcut. Osmanlı modu dahi unutulmamış. Oyunu neredeyse baştan yaratan modun tek sorunuysa Steam'den satın alınan dijital versiyonuyla uyumlu olmaması. En azından paketi edinip işinize gelen modları tek tek deneyebilirsiniz. Bu ayki DVD'mizden paketin kendisine, http://tinyurl.com/Napoleon-OGZ adresindense ihtiyacınız olan her türlü bilgiye erişebilirsiniz.

NE ARARSANIZ VAR!

CIVILIZATION V







CIV5'E OSMANLI İLE BOMBA GİBİ DÜŞEN, akıncılarımla yedi düvele korku salan ben, maalesef minicik "next turn" tuşuna diş geçiremeyip boyun eğmiştim. Sıra tekrar bana gelene kadar moleküler fizik denklemleri çözer gibi, işlem üstüne işlem kasar olmuştu oyun. Bu yüzden, mutlak zaferi garantilediğim noktada bir garip tatmin duygusuna kapılıp oyunu öylece bırakmıştım. "Daha Viyana seferine çıkacaktık devletlüm." diye kapımı tırmalayan komutanları "biz sizi ararız" diye geçiştirmiştim. Aramadım. Belli ki Serpil'e şikayet etmiş adiler…

Bakalım canına ot tıkadığım Civ 5'i diriltmek için Take Two, hangi cicileri yollamış bizlere…

1. Öncelikle multiplayer, modlama, arayüzler ve yapay zekâ alanlarında resmen bug katliamı yapan dev bir yama yayınlamış. "Nazlı next turn sendromu" da büyük ölçüde tedavi edilmiş; oyun hesaba kitaba dalıp sizi ağaç etmiyor artık.

2. Daha önce sadece Deluxe sürümünde oynanabilen Babil Paketi, ücretli indirilebilir içeriğe dönüştürülüp standart versiyondaki 18 uygarlığa eklenmiş. Steam üzerinden ücretsiz ve acımasız olarak doludizgin inen Moğollar ile birlikte oynanabilir uygarlık sayısı 20'ye çıkmış.

3. Bir zamanlar oyunu ön sipariş verenlere bonus olarak dağıtılan "Cradle of Civilization" harita paketleri, Steam ortamında satışa çıkarılmış. Akdeniz, Asya, Güney Amerika ve Mezopotamya olmak üzere dört ayrı paket halinde indirebilir ya da hepsini bir arada daha ekonomik bir fiyata alabilirsiniz.

4. 16 Aralık'ta Spain ve Inca Uygarlıkları da tek bir paket halinde yayınlanmış. Pakete dahil olan senaryo 1492 yılında geçiyor ve sizi Atlantik'e yelken açıp batıya, Çin ve Hindistan'a doğru bir rota keşfetmeye çağırıyor.

5. Oyunun Facebook sayfasında, ismi Civ World olacak bir oyunun duyurusu yapılmış. Facebook üzerinden oynanacak olan bu oyunda arkadaşlarınızla birleşip ulus kurabilecek ve dünyaya hâkim olmak için diğerlerinin kurduğu uygarlıklarla çekişebileceksiniz. 12 Ocak'ta başlayacak olan kapalı alpha testine, siz de arkadaşlarınızla 5-50 kişilik takımlar kurup başvurabilirsiniz. Siz bu yazıyı okurken hala alpha'da mı olurlar, yoksa beta'ya mı geçerler bilinmez ama başvuru linki burada: www.2kgames.com/civworld/alpha/

6. Modlama konusunda destek ve arayüz iyileştirmeleri sağlanmış. Civ IV'e bile hâlâ sebil gibi mod yapıldığını düşünürsek medeniyetlerin asıl hayat damarının oyuncu modları olacağını kestirmek zor değil. Oyunun içindeki mod tarayıcısından yeni yapılmış modları reyting ve indirilme sayılarına göre sıralayabilir, istediklerinizi kurup oynayabilir ve puanlayabilirsiniz. -UMUT YANIK

MOĞOLLAR

Gelelim kendi deneyimlerime… Bendeniz tüm bu içerikten tabii ki öncelikle Moğol ek paketini oynadım. Paketin ücretsiz olması kararımı kolaylaştırdı(!) ama asıl etkenler aymaz zorbalığıyla her daim kalbimi çalan Cengiz Han, ve isminin agresif tınısıyla nüans yaratan başkent Karakorum'du. Senaryonun amacı Asya steplerinde beygir koşturan Cengiz Han ve onun Moğol jokeylerine dünyanın en büyük karasal imparatorluğunu kurmaktı.
Dahası, bu uygarlığın özel yeteneği de zevklerimle örtüşüyordu: Moğol Terörü! Teslim ol ya da öl, ne şeker… Bu, şehir-devletlere karşı savaşırken +30% ekstra savaş gücü demekti. Ayrıca tüm atlı birimler +1 hareket avantajına sahipti, o dönemki Moğolların ana karnından dörtnala çıktıkları düşünülürse mantıklı bir özellik

Harita paketlerindense sadece Mezopotamya'yı denedim. Paket, tarih ve coğrafya gerçeklerine uygun, iyi düşünülmüş bir senaryo eşliğinde ek birkaç saatlik eğlence sağlıyor. Öğrenciler! Yapı itibarı ile rastgele haritalar üzerinden oynanan Civ 5 ille de belli bir coğrafyanın özelliklerini yansıtsın, tarihten bir canlı kesit sunsun da okuldaki sınavlarıma bir katkısı olsun diyorsanız tereddüt etmeden ek bütçe talebinizi babanıza iletiniz (yemeniz olası sopadan biz mesul değiliz!).

EN ÇOK BUNU SEVDİK!

VE MODLAR...

Oyunun asıl parladığı nokta kesinlikle modları. Bu yüzden en çok zamanı geçirdiğim (ve geçireceğim) kısım burası oldu. Civ 5 sofrasındaki inanılmaz zenginleşmiş mod menüsünün tadına doyulmuyor ama belki de mutfağa geçip kendi modunuzu kendiniz tasarlamak isteyebilirsiniz. Kolları sıvamaktan çekinmeyin, modlama konusundaki yığınla online rehberden birini seçin ve üretmeye başlayın. Teknoloji ağaçlarını baştan yazabilir, yeni uygarlıklar, yeni birimler, uluslara özel kahramanlar yaratabilirsiniz.
Modların en eğlenceli yönü, birbiriyle uyumlu birçok modun bir arada kullanılabilmesi... Zombi korsanlar özel kahramanınız Fatih Sultan Mehmet'i kaçırır da geri vermek için fidye olarak Pornografi Teknolojisi'ni talep ederlerse donup kalmayın yani. Özel birimi Kibariye ile dehşet saçan Dolapdere Medeniyeti'ne ise değinmeye bile korkuyorum.
Oyuncuların bu şekilde oyuna değer katması nasıl hoş bir durumsa, yapımcı isimlerinin oyunun önüne geçmesi de o kadar sinir bozucu bence… Yani oyunun isminin geçtiği her yerde mutlaka bu zatların da isimlerinin anılması şart değil. Hiç kimse Civilization camiasından büyük değildir arkadaş! İşte bu yüzden bu yazının hiçbir yerinde Sid Meier ismi geçmedi, geçmeyecek de! Mümkün değ… bi dakka… gülümsüyorsunuz?

BUNU DA ES GEÇMEYİN









STARCRAFT II

Hani olmaz ya, oldu da klasik multiplayer haritalarından sıkıldınız ve StarCraft II'nin değişik yönlerini keşfetmek istediniz. Fakat karşınıza o kadar çok harita çıktı ki hangi birini oynayacağınızı şaşırdınız. Şaşırmayın… Biz sizin için çıkmış ve yakında çıkacak olan en ilginç StarCraft II haritalarını bulduk. -CAN ARABACI

THE STAR BATTLE

"StarCraft II uzay savaşlarına ağırlık verseydi ne olurdu?" sorusunun kesin yanıtı The Star Battle. Kendimize bir gemi çeşidi seçtikten sonra onu kafamıza göre silahlandırıp rakip gemilere ve üssüne saldırıyoruz. Ancak bir kere öldükten sonra tekrar geri canlanamadığımız için dikkatli olmak, grup halinde avlanmak ve zoru görünce çabuk bir şekilde kaçmayı bilmek gerekiyor.

STORM OF THE IMPERIAL SANCTUM

Warcraft III'ün yurdumuz gençlerince "DotA'nın ev kurmalısı" olarak anılmasına sebep olacak kadar popüler bir mod bu... League of Legends ve Heroes of Newerth gibi DotA türevlerinden zevk almayan beni bile başına bağladığını düşünürsek, oldukça da başarılı bir yapım olduğunu söyleyebiliriz sanırım. Bu tarz oyunlar ilginizi çekiyorsa durduğunuz kabahat. Blizzard'ın hazırladığı DotA versiyonu gelene kadar ısrarla oynayınız.

OYNA OYNA BİTMEZ

RAYNOR PARTY

Jim Raynor'ın bizzat düzenlediği (modu yapanların yalancısıyız) partide yok yok doğrusu. Birçok minik oyunun bir araya gelmesinden oluşan *Raynor Party*'de her el sırayla bir oyuncunun seçtiği minik oyun oynanıyor. Bu oyunları kazandıkça puan alıyorsunuz. Oyunlar fazlasıyla çeşitli ve özellikle dişli rakipler buldunuz mu iyice hırs yapıyorsunuz. *Hungry Hungry Ultralisk* (rakiplerimize ananas atarak (evet, ananas) ananası takip eden Ultralisk'in rakibe saldırmasını sağlıyoruz), *En Taro Kaboom* (rakibi uçurumdan aşağı düşürmeye çalışıyoruz), *Marauder Free Radio* (nuke atılan bölgelerden kaçmaya çalışırken, bir yandan da rakibi yavaşlatıyoruz) gibi oldukça yaratıcı oyunlar Battle.net'te deli gibi oynanır oldu.

Bunlar da yakında çıkacak olan paketler

TERRAN CONFLICT

Siz StarCraft II'nin salt bir strateji oyunu olduğuna inanmaya devam edin, adamlar Contra yapıyor yahu. Şaka değil, eski konsollarda oynadığımız Contra'nın ta kendisi bu! Tamamen kendine özel modeller ve animasyonlarla bomba gibi geliyor hem de, gözünüz üzerinde olsun!



POCKET WARRIORS

Pokemon oyunlarını sevenler bu haritaya çok sevinecek. Orijinal Pokemon oyunlarına sadık kalmayı planlayan bu harita, aynı zamanda StarCraft evreninden bazı öğeler içerecek. Duyduğumuza göre son versiyonunda Roach-monlarımızı birbiriyle de dövüştürebilecekmişiz. Uzaya da çıksak hepsini yakalamadan rahat yok işte.

PROJECT VECTOR

Dedik ya "sadece bir strateji oyunu değil" diye... Bakalım buna ne diyeceksiniz? Şimdi bir bakalım; gerilim öğeleri ön planda, üçüncü kişi kamerasından oynuyoruz ve etrafı araştırabiliyoruz. Evet, halen StarCraft II'nin içindeyiz. Şimdilik elimizde sadece oyunun ilk bölümüne ait bir video olsa da paketin oldukça beklenti yarattığını söyleyebilirim.

BU ÇOK DEĞİŞİK

BORDERLANDS

BİRİLERİ POST-APOKALİPTİK BİR EVRENİN neden bu kadar boş olduğuna şaşıradursun, yapımcı ekip boş durmayıp kimilerine göre bomboş olan Borderlands dünyasını doldurmaya başladı. Hatta art arda patlayan DLC'lerin bir kısmı en iyi indirilebilir içerik ödüllerine layık görüldü. Es geçtiyseniz bir göz atmanız gereken bu paketler neler peki? -KAAN ALKIN









MAD MOXXI'S UNDERDROME RIOT

Zombileri tepelemek yetmediyse bu paketle üç yeni arenada boy gösterebilirsiniz. Ayrıca eşyalarınızı saklamak için banka, iki ekstra beceri puanı, yeni oyun modu ve beş yeni ödülle kaşınan tetik parmağınızı huzura erdirebilirsiniz. Arenada yerinizi almak için hızlı ulaşım sistemini kullanarak The Underdome'a seyahat ediyorsunuz. Underdome'da işlerin yürümesini sağlayan Mad Moxxi'ye dikkat elbette. Zira evlenecek birilerini arıyor kendileri.

THE ZOMBIE ISLAND OF DR.NED

2009 sonunda çıkan oyunun ilk indirilebilir içerik paketi. Marcus Kincaid'in ufak bir çocuğa bir hikâye anlatmasıyla başlayan bölüme, herhangi bir hızlı ulaşım terminalinden Jakob'un Koyu'na seyahat ederek ulaşabilirsiniz. Zombi pataklamayı seven oyungezerlerin ilgisini çekebilecek bu bölge bir hayli büyük. 25 yeni görev, bir ton zombi çeşidi, yeni ödüller, envanterinizi genişletebilme seçeneği gibi hayli yüklü bir içerik sunuyor bu paket. 10. seviye ve üstü oyuncuların girebildiği bölgede zombilerin seviyesi oyuncunun seviyesine göre ayarlanıyor. Oyuna doyamadıysanız bu paket sayesinde daha uzun uzun oynamaya devam edebilirsiniz.

CLAPTRAP'S NEW ROBOT REVOLUTION

Diğer indirilebilir içerik paketleri gibi Claptrap's New Robot Revolution da altı yeni bölge ekliyor oyuna. Yeni ve eski düşmanları da buluşturuyor hatta. Karakter gelişiminizin önünü de açıyor. 20 yeni görev ve yeni NPC'ler, Claptrap'ın düşük çenesiyle bir araya gelince ortaya gayet eğlenceli ve dolu dolu bir indirilebilir içerik paketi çıkıyor.

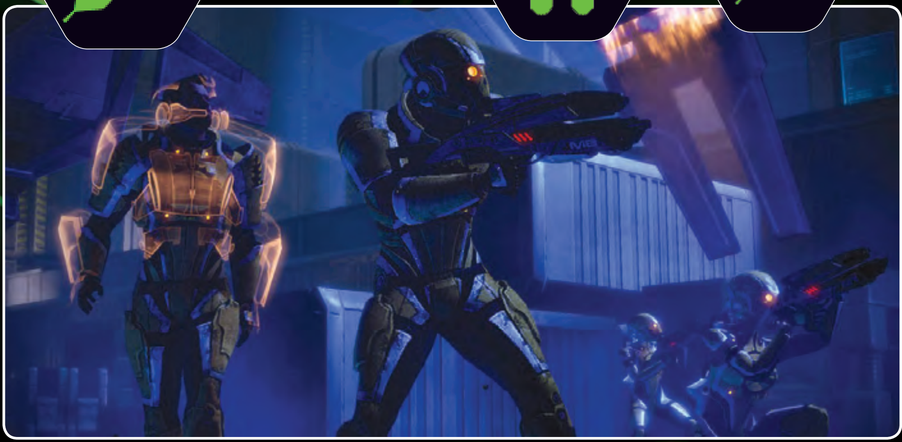


THE SECRET ARMORY OF GENERAL KNOXX

Bu paket diğerlerinden biraz daha önemli; hem oyunun hikâyesini ilerletiyor, hem seviye üst sınırını yükseltiyor, hem de 35-50 seviye arası oyuncuların hızlı seviye almalarını sağlıyor. Ayrıca yeni bölgeler, silahlar, zırhlar, sınıf modifikasyonları, yeni bölgeler de bu pakete dahil. 44 yeni görev de oldukça uzun bir süre oyalanmanız için yeterli olur sanırız.

HİKÂYEYİ SEVENLER İÇİN







MASS EFFECT 2

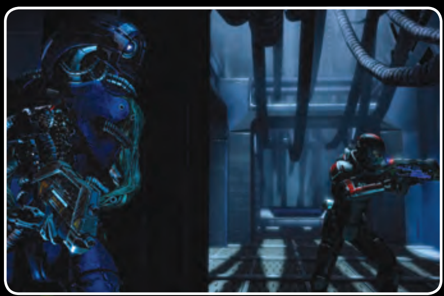
SPOILER GELİYOR DİKKAT! **Mass Effect 2'nin sonundaki intihar görevini bitirip rahat bir nefes alacağınızı düşündüyseniz çok yanıldınız. Zira Bioware'in Normandy tayfasını rahat bırakmaya niyeti yok gibi gözüküyor. Haliyle oyunun çıkışının ardından Cerberus Network üzerinden yayınladıkları DLC'ler aracılığıyla yeni maceralar eklemeyi ihmal etmediler. Alternatif görünüşler ve silah paketlerini saymıyorum bu noktada, zira onların hikâyeye kattığı bir şey yoktu. Ancak Kasumi's Stolen Memory, Overlord ve Lair of the Shadow Broker DLC'leri ise hikâyeye ve oynanışa birçok yenilik getirerek Mass Effect 2 maceramızı sürdürmemizi sağladı. -CAN ARABACI**





OVERLORD

Cerberus'un "ilginç" deneylerinden birinin yine sarpa sarması sonucu insan-yapay zekâ melezi olan VI Overlord ortaya çıkıp etrafı karıştırınca gözler yine yardım için Shepard'a dönüyor. Overlord bütün teknolojiyi kendi emrine almadan önce onu durdurmaya çalıştığımız bu DLC iki saat civarında sürüyor ve aynı zamanda M-44 Hammerhead aracını daha fazla kullanma imkânı sunuyor.



KASUMI'S STOLEN MEMORY

Bu DLC'nin en büyük artısı grubumuza katılacak yeni bir karakter içermesiydi. Galaksinin en başarılı hırsızlarından biri olan Kasumi, düşmanı onun varlığını bile fark etmeden saldırmasıyla savaşlarda oldukça etkili bir karakter halini alıyor. Loyalty göreviyse adeta evlere şenlik. Kasumi'nin önceki partnerini öldüren kaçakçı Donovan Hock'ın düzenlediği bir galayı basarak Kasumi'ye eski partnerinin anılarını çalmakta yardım ediyoruz. Ancak işin yoğun aksiyon kısmına geçmeden önce partiye davetli gibi katılmak, anıların tutulduğu kasanın güvenliğini kırmak gibi yeni ve ilginç oyun mekanikleriyle de karşılaşıyoruz. Süresi biraz kısa olsa da mutlaka oynamak isteyeceğiniz bir DLC olmuş Kasumi's Stolen Memory.

LAIR OF THE SHADOW BROKER

LotSB, BioWare'in DLC konusunda kendisini aştığı son nokta. Mass Effect 3'e geçiş DLC'lerinin ilk adımı olan bu pakette Illium'a dönerek Mass Effect 1'deki takım arkadaşımız Liara T'soni'yi de yanımıza katarak gizemli Shadow Broker'ın peşine düşüyoruz. Bu DLC'yi diğerlerinin üstünde tutan özelliği, oynanışın çok daha çeşitli ve bir an bile durmayan bir yapıya sahip olması. Suç mahalli araştırması mı istersiniz, yoksa araç takip sahnesi mi bilemiyorum ama hepsi burada mevcut. Dahası her yeni sahnede daha da adrenalin pompalarken Liara ve Shepard arasındaki diyaloglar çoğu zaman gülmekten iki büklüm olmanıza neden olabiliyor (özellikle de araç takibi sahnesindekiler). Eğer Mass Effect 2 için tek bir DLC satın almayı düşünüyorsanız gözünüz kapalı seçmeniz gereken paket Lair of the Shadow Broker.

TEK BİR PAKET ALACAKSINIZ, BUDUR



NEW CASS MODU SAYESİNDE CASS KIZIL SAÇLI BIR AFET OLUYOR. BU MODU BULDUKTAN SONRA, BOONE'U TEMELLİ OLARAK EVİNE GÖNDERDİM.



FALLOUT NEW VEGAS

BETHESDA OYUNLARININ PC OYUNCULARI İÇİN en büyük güzelliği, A'dan Z'ye modlanabilir olmalarıdır. Morrowind dahil son sekiz yılda çıkan tüm Bethsoft oyunları ay be ay oyuncuların hazırladığı içeriklerle zenginleşmekte (Morrowind'i 2010 teknolojisine uyarlayan modu denemelisiniz).

New Vegas da daha yeni çıkmış olmasına rağmen, şimdiden yüzlerce moda boğulmuş durumda. Açıkçası hikâye açısından Obsidian o kadar iyi iş çıkartmış ki yeni quest serisi modlarından henüz beğenimi kazanan çıkmadı. Ama New Vegas'ın teknik yanını güzelleştirmek için o kadar çok mod var ki içlerinde boğulabilirsiniz. Bu yüzden size New Vegas'tan daha fazla tat almanızı sağlayacak olan ve birbiriyle uyumlu çalışan modları tavsiye etmek isterim (bunların bir kısmını bu ayki DVD'mizde bulabilirsiniz).

Her şeyden önce, şu gece gibi olmayan geceyi halledelim. *Fellout* modunu kurduğunuzda geceleri çok daha karanlık ve korkutucu olacaktır. Amacınız rol yapmak ise, buyurun rol yapın: Bir kayalığı dönüp de bir Deathclaw'la burun buruna geldiğinizde çığlık atacağınıza kalıbımı basarım :)

Güzelleştirmeye devam: *Nevada Skies* modu şu an Nevada çölündeki gerçek gök haritasını tepenize yerleştiriyor. Ateş başında yıldızlara bakarak geçireceğiniz gecelerde beni hatırlayın. Ve üstüne *Western Sky & Darker Nights* modunu kurun; gündüzleri daha gerçekçi ve canlı renklere bürüyecektir. Darker Nights modu esasen Fellout ile aynı işi görüyor, ama birbiriyle çakışmadığından kurmanızda sorun yok.

Gelelim en güzel modumuza: *Realistic Sandstorms.* Siz de benim gibi "kum fırtınasız çöl mü olurmuş?" derseniz, ilacınız işte bu mod. En beklenmedik anlarda üstünüze çöken korkunç bir kum fırtınasında burnunuzun ucunu göremez hale geliyorsunuz. Kum fırtınası size zarar vermiyor ve her zaman Quick Travel veya Wait ile geçmesini sağlayabilirsiniz, ama hani rol yapıyorduk? Şimdi o kayanın kenarına büzüşün eve ED-E'yi kucağınıza alın.

Veya Cass'e de sarılabilirsiniz, küfürbaz, güzel sesli ama çirkin Cass'in yerini kuracağınız *New Cass* modu sayesinde kızıl saçlı bir afet alıyor. Bu modu bulduktan sonra, utanarak söylüyorum, Boone'u temelli evine gönderdim.

Tüm bunları kurduysanız, menüleri daha bir PC'cilere göre hale getiren *MTU-GUI* ve klasik Pipboy'u daha teknolojik bir hale getiren *Readius* modlarını da patlattınız mı tamamdır. Bir yerlerde de fırınları yemek pişirmek için kullanmanızı sağlayan bir mod vardı, ama o kadarı da fazla olur artık değil mi? Hmm, bence değil... -SİNAN AKKOL









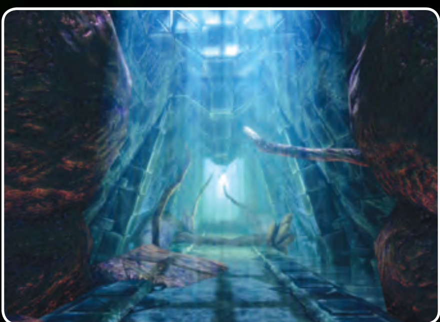


DRAGON AGE

Mass Effect'teki istikrarını ve başarısını Dragon Age'de gösteremiyor maalesef BioWare. Bu yüzden inişli çıkışlı bir sürü DLC'den sadece söz etmeye değer olanlara değineceğiz.
-CAN ARABACI ARABAYI KOŞ GETİR

DARKSPAWN CHRONICLES

Düşünce olarak oldukça ilginç olsa da uygulamayı pek başaramamış bir fikrin ürünü Darkspawn Chronicles. Eğer Joining sırasında ana karakterimiz Grey Warden olmayı başaramayıp ölseydi ne olurdu hiç düşündünüz mü? Anlaşılan BioWare düşünmüş ve alternatif olayları Darkspawn'ların gözünden görmemizi sağlamış. Ancak hem oldukça kısa olması, hem de daha en baştan söylediğim gibi bu fikri yeterince iyi yansıtamaması açısından biraz hayalkırıklığı olmuş bu DLC. Yine de fikir olarak ilginç olduğundan değinmek istedim.



WITCH HUNT

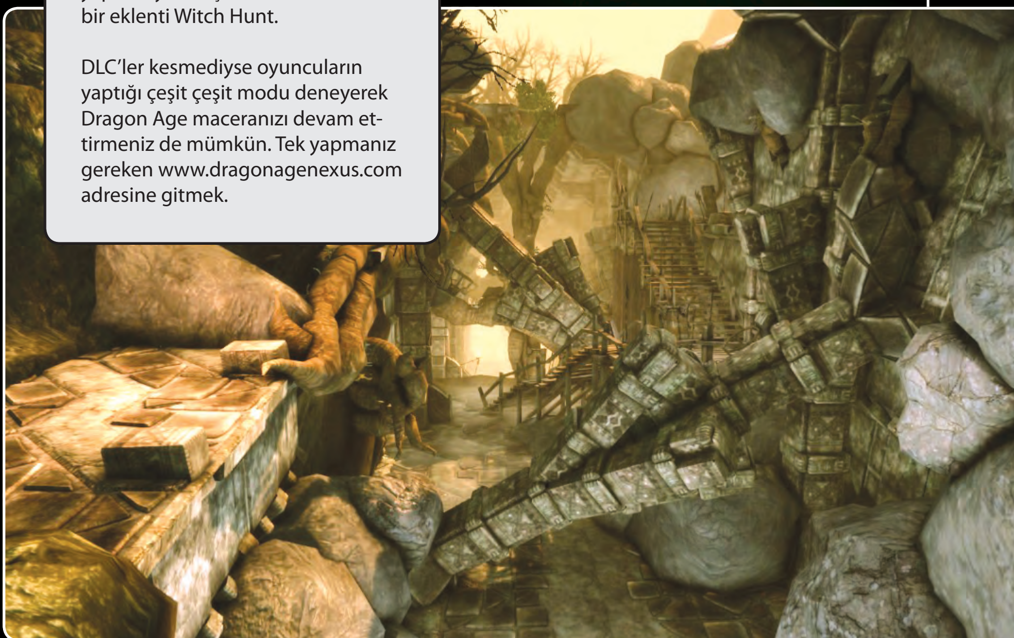
Güya Dragon Age 2'den önce Morrigan ile aramızda yarım kalmış şeylerin tamamlanmasını sağlaması gereken bu DLC de maalesef beklentilerimizi pek karşılayamadı. Cevaplanması gereken sorulardan çok yerine daha da çok soru işareti bıraksa da, Dragon Age 2'de görme ihtimalimiz olan çoğu şeye referans yapmasıyla bir şansı hak edebilecek bir eklenti Witch Hunt.

DLC'ler kesmediyse oyuncuların yaptığı çeşit çeşit modu deneyerek Dragon Age maceranızı devam ettirmeniz de mümkün. Tek yapmanız gereken www.dragonagenexus.com adresine gitmek.

WARDEN'S KEEP

İlk ve muhtemelen en başarılı DLC'lerden biri. Eskiden Grey Warden'lara ait olan Warden's Keep'in yıkıntılarını araştırarak Grey Warden'ların Ferelden'den sürülme nedenini ortaya çıkarttığımız bu DLC'nin kötü yanı oldukça kısa sürmesi. Yine de Warden's Keep'te fazla eşyalarınızı koyabileceğiniz bir sandık getirmesi ve bu DLC ile gelen eşyaların oldukça güçlü olması yüzünden muhtemelen oynamak isteyebileceğiniz bir paket.

İLKLER UNUTULAMAZ







BIOSHOCK 2

Her ne kadar tüm varlığını tek kişilik hikâyeye dayandırıp gerisini sallama lüksüne sahip bir oyun olsa da, hem multiplayer seçenekleri, hem de zilyon tane DLC'siyle serinin yeni oyunu Infinite'e kadar hayatta kalacak gibi görünüyor Bioshock 2.
-FURKAN FARUK AKINCI

THE PROTECTOR TRIALS PACK

Tek kişilik oyunda Little Sister'ları, sürekli gelen düşmanlara karşı koruduğumuz sahneler vardı, hatırlarsınız. İşte bu pakette her geçtiğiniz seviyede gelen düşman miktarı artıyor. Elbette ki etraftan bulduğunuz turret'ları ya da botları kullanma şansınız da var.

SINCLAIR SOLUTIONS TEST PACK

Oyuna çıkan ilk indirilebilir içerik olan Sinclair Solutions Test Pack, oyunun multiplayer kısmına odaklanıyor. İki yeni karakter, 20 adet yeni challenge, beş yeni maske, iki adet yeni yakın dövüş silahı ve bunlardan daha da önemlisi her bir silah için üçüncü upgrade bu paketin içeriğini oluşturuyor.



RAPTURE METRO MAP PACK

Çıkışının ardından içeriğinden çok teknik aksaklıklarıyla gündeme gelen bu paket içinde altı yeni harita ve iki yeni maskenin dışında bazı ilginç yenilikler de bulunuyor. Seviye üst sınırını 50'ye yükseltiyor ve oyuna "Rebirth" adlı yeni bir tonik ekliyor. Tüm bunlar çok çekici gelmediyse bir de yeni oyun modu var bu paketin içinde. İlk oyunda Andrew Ryan'ı öldürdüğümüz sahneye gönderme yapan "Kill'em Kindly" modunda düşmanları sadece golf sopasını kullanara öldürmeye çalışıyorsunuz.

MINERVA'S DEN

Bioshock 2 sahiplerinin kesinlikle denemesi gereken, oyunu asıl güzel noktalarını yakalayıp önümüze sunan müthiş bir indirilebilir içerik Minerva's Den. Yine Alpha sınıfından bir Big Daddy'yi canlandırıyoruz. Minerva's Den, tüm Rapture'ın bilgi işlem merkezi. Tüm yüksek işlem gücü gerektirecek işler, hem hükümete hizmetleri için, hem de kamu kullanımı için burada geliştirilip yürütülüyor. Doğal olarak Rapture'ın teknolojik araştırmalarının bir kısmı da buradan yürütülüyor. Burayı kuran iki ortak Rapture'ın çöküşünden sonra birbirine girince ortalık karışıyor haliyle... Zira ortada "The Thinker" adı verilen korkunç bir işlem gücüne sahip bir yapay zekâ var. Siz de bu yapay zekânın tutulduğu bilgisayarı bulmak ve onu bu kaostan kurtarmakla görevlisiniz. Minerva's Den, dört saatlik soluk soluğa bir macera sunuyor ve aynı zamanda Rapture'ın daha da derinlerini görme imkânı sunuyor.

YALNIZ TAKILMAYI SEVENLERE





LEFT 4 DEAD 2

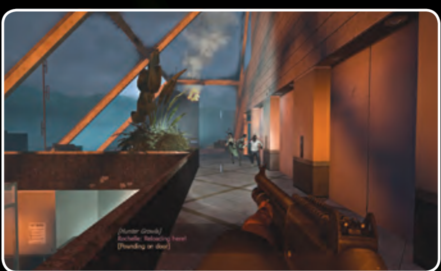
ASLINDA L4D2'Yİ SEVEMEMİŞTİM BİR TÜRLÜ BEN. Bunun nedeni ilk oyunu deliler gibi bekleyip çılgınlar gibi oynamamdı. "Ne alaka" derseniz ben oyuna yeni senaryolar, yeni modlar beklerken, "nasıl olsa bu oyun devam edecek, rahat rahat oynayacağım" diye düşünürken, Valve'in ikincisini duyurmasıydı. Büyük hayal kırıklığına uğramıştım. Oyunu kendime uzun süre almadan (yılbaşı indirimleri aklımı çeldi, alıverdim artık) arkadaşlarımın hesabından oynadım; kendi hesabıma geçtiğimde ilk yaptığım şeylerden bir tanesi oyunun toplulukları tarafından oluşturulmuş haritaları kendi bilgisayarımda tamamlamak oldu. Buyrun, bunlar benim seçtiklerim... -EMRE İNAL

BUNLARI GÖZÜM BİR YERDEN ISIRIYOR AMA...

Hoşunuza giden bir L4D haritası mı vardı? Merak etmeyin, büyük ihtimalle o harita L4D2 için elden geçirilmiştir. Zira baktığım kadarıyla birçok L4D modu yapımcıları tarafından L4D2 için güncellenmişti.
Sadece L4D haritaları da değil, başka oyunlardan haritalar da L4D2'ye doğru yolunu bulmuş durumda. Bunların başını Half-Life 2'de bize heyecan dolu anlar yaşatan Ravenholm ve City 17 bölümleri baz alınarak hazırlanmış *We Dont Go to Ravenholm 2* (bunun ilki L4D için de vardı) ve City 17 haritaları var.
Bu haritaların hepsi L4D'nin var olan oyun modlarında oynanabiliyor ama bir harita dikkatimi çekti ki şaşkınlıktan ağzımı açık bıraktı resmen. Haritanın ismi *Hoodoo Payload* desem birşey çağrıştırır mı sizlere? Evet, TF2'deki Payload (yani yük arabası ittirdiğimiz oyun modu) haritası aynen L4D2'ye uyarlanmış. Uyarlanmış derken aslında hiçbir şey değişmemiş. Sadece karşımızdan bir Heavy & Medic ikilisi yerine sürüsüne bereket zombi geliyor ama yılmıyor, yük arabamızı çıkışa kadar ittiriyoruz!

SURVIVAL HARİTALARI

Survival haritaları geri kalan modlara göre daha basitmiş gibi gözükseler de aslında eşyaların yerleşimi ve verimli savunma biçimlerinin oluşturulması açısından temposu son derece yüksek oyunların ortaya çıkmasına sebep oluyor. *Excommunication* benim hoşuma giden haritalardan bir tanesi oldu. Bir radyo anteni kulesinin tepesinde olan bu harita aslında diğer Survival haritalarına göre oldukça küçük. Ancak ufak olması detaysız olması anlamına gelmiyor, her bir köşe potansiyel bir savunma noktası sunuyor bize. İlgimi çeken bir diğer haritaysa *Helm's Deep Reborn*. İsmi yanlış okumuyorsunuz, LotR'daki Helm's Deep savaşı esas alınarak oluşturulmuş bir harita bu. Kalenin surlarına yerleşerek üzerimize akın akın gelen orkla-- Pardon, zombileri katlettiğimiz bu haritada elimizde tabancalar ve silahlarla dolaşmak biraz garip elbette ki. Ancak harita son derece eğlenceli... İşin ilginç yanı, survival olsa da bir sonu var bu haritanın. Yeterince dayanırsanız sonunda Ak Gandalf geliyor!



RESMİ GÜNCELLEMELER

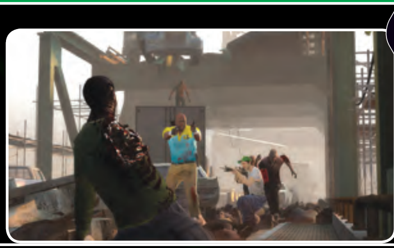
L4D2'nin L4D'den senaryo olarak en büyük farkı, L4D2 senaryolarının geniş bir hikâyenin parçaları şeklinde tasarlanmış olmaları. Bu yüzden yeni çıkan senaryolar yalnızca daha fazla harita anlamına gelmiyor, aynı zamanda hikâyesini de ilerletiyor L4D2'nin. Mart ayında çıkmış olan *The Passing* oyundaki Dead Center ve Dark Carnival senaryolarının arasındaki boşluğu dolduruyor. Bu senaryoda L4D2 karakterlerimizin, ilk oyundaki takımla karşılaşmalarına ve kader yoldaşlığı yapmalarına şahit oluyoruz. Ekim ayında çıkmış olan *The Sacrifice* ise The Passing'in öncesine götürüyor bizi. Bu senaryoda L4D'deki ana karakterleri canlandırıyor ve The Passing'deki buluşma noktasına doğru eşlik ediyoruz kendilerine. İşin güzel yanı, bu güncelleme sadece L4D karakterleriyle ilgili olduğu için, aynı zamanda L4D için de mevcut. Peki, L4D2'den L4D'ye senaryo gider de, el boş dönülür mü hiç? İlk oyunun popüler haritalarından No Mercy de böylece nasibini alıyor yeni zombiler ve silahlardan. Valve'ın mutasyon adı altında her hafta değiştirdiği oyun modlarını da unutmayalım tabii. Aralarından başarılı olanları tekrar görebildiğimiz gibi, bazen oyuna direkt bile ekleyebiliyorlar bu modları (*Realism Versus* modu bu şekilde eklendi mesela).

SENARYOLAR

Hakkını vermeliyim... Bu haritalar oyunun orijinal senaryolarını aratmayacak kadar başarılılar. İlk bahsedeceğim *Diescraper Redux* senaryosunda büyük bir gökdelenin tepesine kadar zombilerle kapışıyoruz. Hikâyenin sonundaysa gün batımına doğru müthiş bir final bekliyor bizi. İkinci bahsetmek istediğim senaryoysa *2 Evil Eyes*. Ormanlık arazide başlayan hikâyesini yavaşça bataklığa doğru sürüklüyor. Güzel tasarlanmış bölümleri de her an diken üzerinde tutmayı başarıyor sizi. Sizlere sunacağım son senaryo, *One 4 Nine*. Bu kez zombilerle Nevada çölünde bir uzaylı mezarlığı üzerine kurulmuş askeri üsteki sığınağa ulaşmak için savaşıyoruz. Yazdıktan sonra farkettim de, ne ararsan varmış yahu bu senaryoda... (Oynarken değil de, yazarken fark etmek… *-Faruk*)

BİR BÜTÜNÜN PARÇALARI





OYUNGEZER ARŞİVİNİZİ TAMAMLAMAK İÇİN SON DURAK!



2007-2008 PAKETİ

TOPLAM 13 SAYI *
SADECE **50 TL**

* Temmuz 2008 sayısı tükendiğinden pakete dahil değildir. Kargolar şirkettendir.

2009 PAKETİ

TOPLAM 12 SAYI
SADECE **50 TL**





OCAK 2010



ŞUBAT 2010



MART 2010



NİSAN 2010



MAYIS 2010



HAZİRAN 2010



TEMMUZ 2010



AĞUSTOS 2010



EYLÜL 2010



EKİM 2010



KASIM 2010



ARALIK 2010



OCAK 2011

> **KAPAK:** World of Warcraft Cataclysm
> **İLK BAKIŞ:** MGS Rising, Crysis 2, Shogun 2 Total War, Deus Ex: Human Revolution
> **DOSYA KONUSU:** 2010'un En İyi Oyunları, Spike TV Ödülleri, Zombi Külliyatı
> **İNCELEME:** Vanquish, WoW Cataclysm, Michael Jackson Experience, Divinity 2, Bad Company 2: Vietnam, Back to the Future, Spider-Man: Shattered Dimensions (PC), Bloodstone 007, Kinect Oyunları

ESKİ SAYI İSTEK FORMU

ADINIZ / SOYADINIZ: ______

ADRESİNİZ: ______

ADRESİNİZ: ______

TELEFONUNUZ: ______

E-POSTANIZ: ______

İSTEDİĞİNİZ SAYILAR: ______

NOT: BU FORMU GÖNDERMENİZ GEREKMİYOR, YUKARIDAKİ BİLGİLERİ ESKISAYI@OYUNGEZER.COM.TR ADRESİNE GÖNDERİP, HANGİ SAYILARI İSTEDİĞİNİZİ BELİRTMENİZ YETERLİ OLACAKTIR.

ÖDEME BİLGİLERİ: Garanti Bankası Bağlarbaşı Şubesi, 422 – 6297829 numaralı hesaba SETİ YAPIM VE YAYINCILIK adına, istediğiniz her sayı için 5 TL yatırın. Hangi sayıları istediğinizi, ad, soyad, adres ve telefonunuzla birlikte eskisayi@oyungezer.com.tr adresine e-postayla bildirin. Ödemenizin onaylanmasından 2 iş günü sonra, dergileriniz ödemeli olarak kargoya verilecektir. Unutmayın, 4 sayı ve üzeri siparişlerinizde kargo ücretini biz ödüyoruz.

* Dilerseniz bu formu doldurup (0216) 4659852 numaralı faksa veya aşağıdaki adrese de gönderebilirsiniz, ama göndermeyin. Kesmeyin güzelim derginizi, yazık :(

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK HİZMETLERİ SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.
Göksu Evleri Manolya Sok B133A (No: 22) Anadolu Hisarı / İstanbul
Tel: (0216) 4659850 **Faks:** (0216) 4659852 **E-posta:** eskisayi@oyungezer.com.tr

inceleme



bu ayın gezilesi oyunları

PC incelemelerindeki yeni karne sistem gereksinimlerini artık uzun uzun yazmıyoruz. İnceleme sonucunda donanım bölümümüzde yer alan üç sistemden hangisinde rahat çalışacağını belirlersek, o sistemi belirtiyoruz: Ekonomik, İdeal veya Süper sistem. Bu üç sistemle ilgili detayları görmek ve sizin sisteminizle ne kadar uyuştuğunu anlamak için sizi **125. sayfaya** davet ediyoruz.



ANNENİZ BU OYUNA BAYILACAK! – SİNAN AKKOL



Dead Space 2 çıkmadan bir hafta önce başlayan "*Your mother will hate this game*" reklam kampanyasını biliyorsunuz değil mi? Hani sosyal bir deneye katıldıklarını zanneden bir sürü anneyi bir odaya doldurup Dead Space 2'den en iğrenç, en korkunç sahneleri izlettikleri ve tepkilerini kaydettikleri çalışma (http://bit.ly/eL32cQ). Ben bir alternatif olarak Türk ailesine daha uygun bir senaryo hazırladım. Buyurun:

[Alternatif Dead Space 2 reklamı… Çekim 1… Senaryo B… DS – Dead Space, AN-Anne, OY-Sıradan Türk genci]

AN: Oğluum!
DS: *ÖUA! ĞÖRRAA!*
AN: OĞLUUUUM!
OY: NE VAR ANNEEE!
DS: *No! Nicole NOOO!*
AN: Oğlum bir kez de o ömür törpüsünü bırakıp şu bamyaları ayıklamama yardım etsen ölür müsün?
OY: Bam…? Ya anne ya, tam zamanını buldun ya!
DS: *You can't escape Mr. Clarke. There is no way out.*
AN: [Odaya gelir] Ne oynuyorsun sen yin… [Donakalır]
DS: [Yerdeki Necro'yu ezen Isaac] *Die you…… f***ing…piece of shit…DIEE!*
OY: Anne ya, çıkar mısın?
AN: Oğlum bu ne biçim oyun?! Her yer kan revan içinde kalmış?! Iyy, o tavanda sürünen şey ne?
OY: Böyle bir oyun anne bu, uzay-korku şeyi… Anne nabıyon?
AN: Ver bakayım şu Dualshock'u iki dakka.
OY: Anne?!?
DS: *HÖAAAĞR! RÖAEEYKJAVİK!*
AN: Nasıl öldürüyorum bunları? Kafasına nasıl basıyorum? Hah tamam, ez ez ez!
OY: An…
AN: Ooo, Power Node'ların alayını harcamışın hafız, insan bi tane bırakır Emergency Supply Room için.
OY: Ben… Bamya ayıklayayım en iyisi…
AN: Geber ucube, GEBEEEER! Ya mutfağa kadar gitmişken bana bi kola, bi de cips kıvıttırsana be koçeroorrğr!
OY: Benim anam… Kadın anam…
[Kamera çocuğun korku dolu bakışlarından annenin giderek kanlanan, fel fecir gözlerine geçiş yaparken, bir ses duyulur ve reklam biter: *Dead Space 2… Annenizi ya oyuncu yapar… Ya da Necromorph…*]

ISAAC, BİR DELİ OĞLAN 35'İNDE

Dead Space 2 deli fişek gibi başlıyor! Hem de ilk Dead Space'i bir Tarkovsky filmi kadar durağan gösterecek bir hızla. Girizgâhı izledikten sonra oyunu durdurup Dead Space'in benden daha beter hastası olan Faruk'u dellendirmek için telefon açtım. Öyle bir anlattım ki, ağzının suyu aktı garibimin :) Ama ben böyleyim işte, sevdiğim şeyleri paylaşmayı severim (keh keh :)

Bilmeyenler için Dead Space'i anlatayım biraz: Yıl 2260'lar falan. Dünyadaki kaynaklar tükenince insanoğlu uzayı talan etmeye girişir. Bunun için de gidebildiğim her gezegen benimdir mantığına bürünüp, buldukları gezegenlerden minik bir ay boyutunda parçalar sökebilen ve bunları ham maden haline getiren gemiler inşa ederler… İlk oyun bu gemilerin en ünlüsü olan USS Ishimura'da geçmektedir.

Bu sıralarda tutunacak bir dala ihtiyaç duyan insanlığa Michael Altman adlı uzay-bilimci yeni bir din sunar: Unitology adlı bu dinin simgesi, Altman'ın bir kazı sırasında bulduğu, ileri bir uzaylı teknolojisine ait olduğu düşünülen kendi etrafında sarmallanan bir dikilitaştır. Unitology inancına göre Birleşme Günü dedikleri zaman gelince, tüm insanlık bir bütün olacaktır. Bunun nasıl olacağını kendileri de bilmez ama aslen barışçıl bir dindir Unitology, kendilerine dünya hükümeti tarafından yapılan baskılara dahi şiddetle karşılık vermezler.

HANGİ PLATFORMDA OYNANIR?

Hem 360, hem de PC'de oynadım ben, ama bence PS3'te oynanır… Neden diyecek olursanız, PS3'te aynı zamanda daha önce Wii'ye çıkan Dead Space Extraction da var. Ama sahip olmak için Collector's Edition'ı almalı veya PSN'den indirmelisiniz. Move desteği de eklendiği için tadından yenmez olacaktır hikâye.

Lakin Ishimura'nın son seferinde bir şeyler çok ters gider. Aegis VII adlı koloni gezegenine giden gemiyle ve koloniyle iletişim kesilir. Kahramanımız Isaac Clark'ın da dahil olduğu ufak bir ekip neler olduğunu araştırması için Ishimura'ya gelirler. Ancak karşılaştıkları manzara korkunçtur: Bütün mürettebat ya delirmiş, ya lime lime parçalanmış ya da insani özelliklerini kaybetmiş Necromorph adlı yaratıklara dönüşmüştür. Isaac ilk oyunda tüm bu kaos içinde bir yandan hayatta kalmaya, bir yandan da Ishimura'da doktor olan nişanlısı Nicole'a ulaşmaya çalışır. Oyunun sonunda gemiden kaçarak canını zor kurtarır.

İkinci oyun bu olaylardan üç yıl sonra başlıyor. Satürn'ün uydularından olan Titan'da kurulu olan Sprawl şehrinde, bir akıl hastanesindedir Isaac. Neden burada olduğunu bilemez, hayatının son üç yılını nadiren hatırlamaktadır ve üstünde deneyler yapılmaktadır. Sonra bir gün tanımadığı bir adam tarafından uyandırılır, hayatının tehlikede olduğunu öğrenir ve… Ve 1000 yıl daha uykuda kalmayı tercih edeceği korkunç bir gerçekliğin içinde koşturmaya başlar.

Visceral Games dersine çalışmış, hikâyeyi güzel işlemiş bu sefer. İlk oyunun en büyük sorunlarından birisiydi bu, ortada bir Unitology, bir Marker lafı dolaşıyordu ama bunlar tam olarak nedir, asla tam anlayamıyorduk (hikâyenin öncesini anlatan resimli romanı ve animasyon filmi seyrederseniz ancak netlik kazanıyordu bazı şeyler). Ayrıca Isaac ilk oyundaki olaylardan sonra artık aynı kişi değil. Halüsinasyonlar görüyor, Marker'ın zihnine yerleştirdiği korkunç halüsinasyonlar. Kaybından dolayı kendisini suçlu gördüğü nişanlısı Nicole'un deforme olmuş bedeni her köşe başında zihnine işkence ederken bazen gerçekle korkunç hayalleri karıştırır hale geliyor. Tabii karşısındakiler Necromorph'lar olunca gerçeklerin de kâbustan pek bir farkı yok ama…



Bu devasa yaratıkla olan aşk hayatınız oldukça çalkantılı ve kısa sürüyor.



Makas unutulmasını anlarım da, insanın içinde üç tane ışın kılıcı unutmak nedir?!



OYNANIŞ MEKANİKLERİ

İlk Dead Space'in esas tadını, oyunu bir kez bitirince açılan Impossible zorluk seviyesinde almıştım. Kıt kanaat yeten cephane ve sizi bir vuruşta ikiye bölen yaratıkların ortasında ilerlemek esas "survival horror" hissini yaşamamı sağlamıştı. Survival-horror türündeki bir oyunun tadını ancak sizi sınırlı cephane ve sağlıkla, bir sonraki adımınızı sürekli tartıp ölçer vaziyette tutabiliyorsa alırsınız. Dead Space 2 bunu baştan çok iyi başarmış. Oyunda birçok kez elimdeki silahların 2-3 mermisi kalmış şekilde "Allah'ım, dükkana gelene kadar yaratık çıkmasın!" diye duvarlara sürtüne sürtüne gider vaziyette kaldım.

Abidik gubidik yaratıklardansa, birbirine kaynaşmış, deforme olmuş insan parçalarından oluşan yaratıklar gerçekten daha korkunç geliyor. Bu oyun bize yerde hareketsiz yatan her şeyin ölü olmadığını en acı şekillerde anlatıyor.



Silahların upgrade sistemi bir aksiyon oyunundan beklenenden daha karmaşık. Tüm upgrade'leri tek bitirişte tamamlamanız ise mümkün değil.

Oyunda öyle anlar var ki, ne elinizdeki silahı değiştirmeye ne de durup şarjör değiştirmeye zamanınız ve mecaliniz kalıyor. Saniye yerinizde dursanız anlatılamayacak kadar iğrenç bir yaratık boğazınıza atlayacak. İşte bu anlarda siz de klavye başında resmen "berserk" moduna giriyorsunuz! Yerde sürünen sürünmeyen ne varsa; ayağınızla ezmeye, ezmeye, ezmeye başlıyorsunuz! (Bu satırları yazarken dişlerimi sıktığımı fark ettiniz mi?) Ayağınızın altında et ve kemikler parçalanırken, canınıza kasteden iğrenç mahlukatlar parça parça dağılırken ekranda Isaac, sandalyenizde siz küfür-çığlık gidiyorsunuz "MotherFU**********R!" tadında! Evet, bu oyunu ailenizin yanında oynamamanızı ne kadar şiddetle önersem az.

Artık nereye ateş ettiğinize ve neyle ateş ettiğinize dikkat etmenizi tavsiye ederim. Zira dört tarafı metal bir fabrika gemisinde değil, yaşayan bir kolonide olduğumuz için etrafta camlar var. Ve bazı camlar (Allah'tan hepsi değil) vurulunca patlıyor, odadaki tüm yaratıkları, nesneleri ve sizi uzay boşluğuna fırlatıyor! Böyle bir anda, camın üstündeki acil kapatma valfını vurmak için 1 veya 2 saniyeniz oluyor ve o panik içinde genellikle kendinizi kurtarmanız pek mümkün olmuyor.

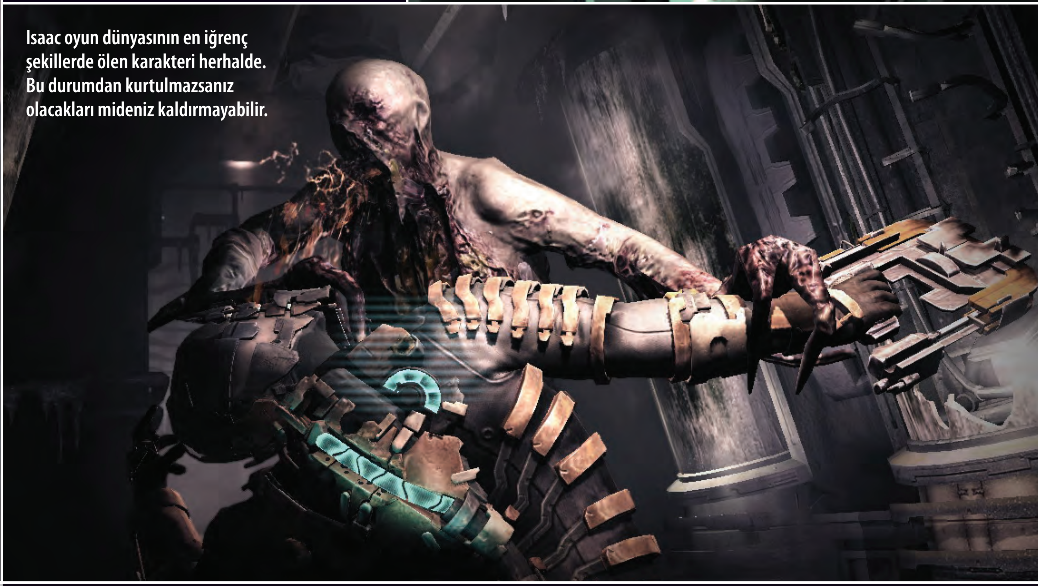
Yaratıklardan kaçayım, ardımdan kapıyı kapatayım, kendimi güvene alayım diyorsanız, şöyle bir etrafınıza bakının. Havalandırma ve vantilatör girişi var mı kaçtığınız odada? İyi, geçmişler



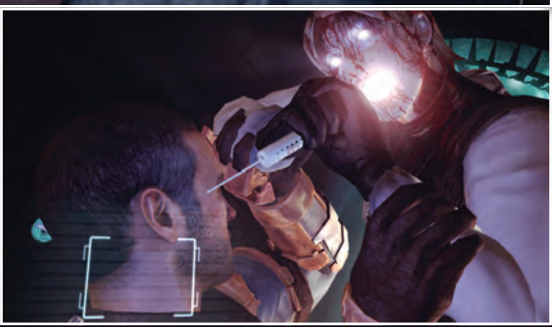
-Olmaaaz...
- Isaac abim, ver elini öpecem.
- Vallahi olmaz, öptürmem!
- Öpecem! Uzay harçlığı!

BEN TAM "OH!" ÇEKECEKKEN YERE ÇARPAN CESET 7-8 AYRI, KIMIL KIMIL, İĞRENÇ PARÇAYA BÖLÜNDÜ VE ÜSTÜME GELMEYE BAŞLADILAR





Isaac oyun dünyasının en iğrenç şekillerde ölen karakteri herhalde. Bu durumdan kurtulmazsanız olacakları mideniz kaldırmayabilir.



Nicole'la elbette her çift gibi arada bir minik tartışmalar yaşıyorsunuz. Ama bütün ilişkilerde bu tür ufak atışmalar olabilir. Daima bir tarafın alttan alması lazım (?)

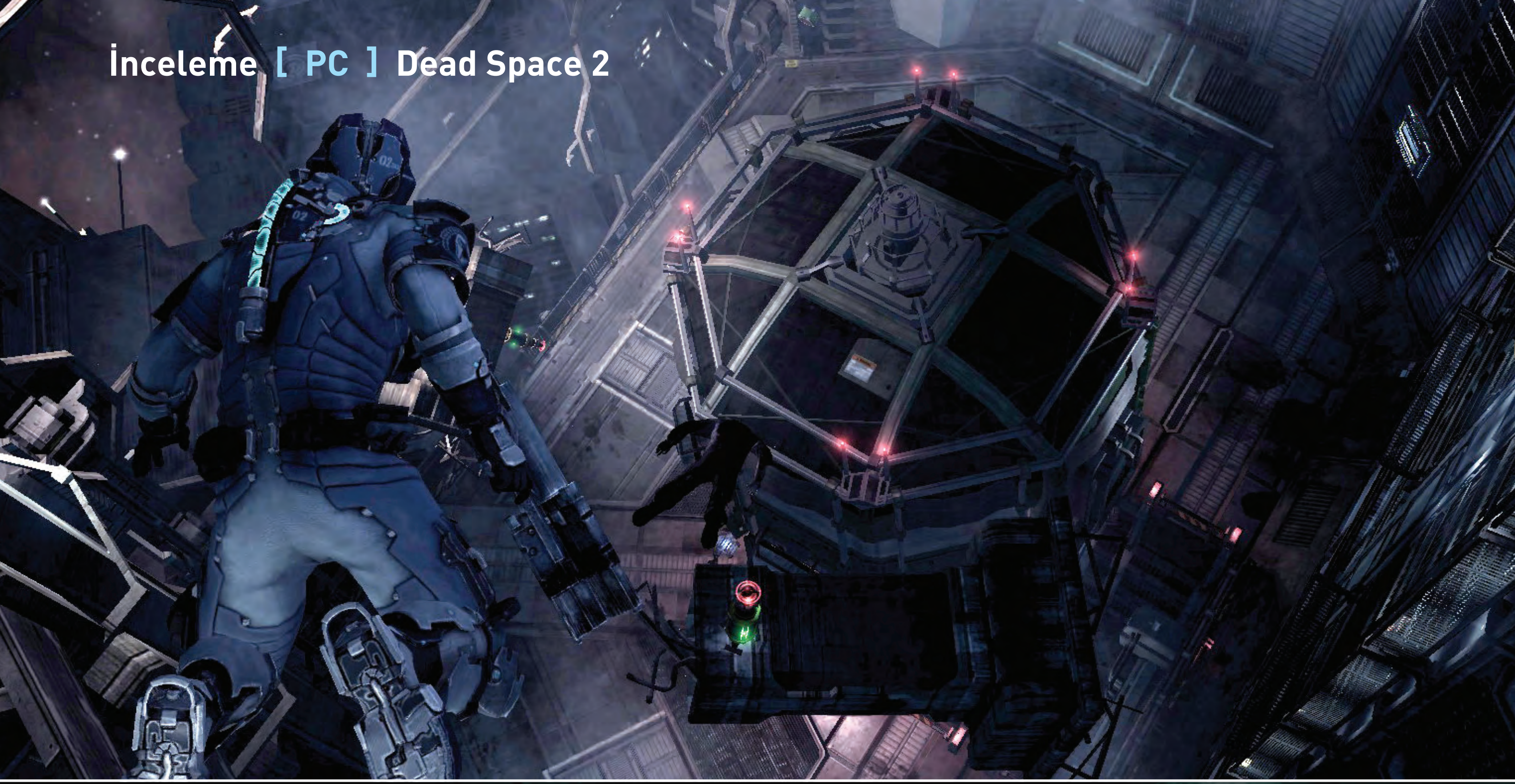
olsun, en azından az önce yaratığın nerede olduğunu biliyordunuz. Şimdi hangi delikten üstünüze atlayacağını da bilmiyorsunuz, çünkü yaratıklar ölene veya sizi öldürene kadar peşinizi bırakmayacak.

Oyunda ciddi bir ekonomik sistem var. Etraftaki odalardan, yaratıklardan ve sandıklardan para, cephane, sağlık ve Power Node'lar çıkıyor. Parayla oyundaki dükkanlardan yeni silahlar alabiliyor, Power Node'larla ise silahlarınızı geliştiriyorsunuz. Silahların hepsi çok iyi dengelenmiş, yanınızda dört silah taşıyabiliyorsunuz ama genellikle bir-iki silaha abanarak oyunu bitirebilirsiniz. Ama silahlar birbirinden çok farklı olduğundan, sırf meraktan en başa dönebilir ve oyunu farklı silahlarla bitirmek isteyebilirsiniz.

Silah dediğime de bakmayın, bunların çoğu mühendislik ve madencilik aletleri. Ama oyunun hikâyesi içinde çok mantıklı silahlar haline gelmişler, çünkü Necromorph'ları öldürmenin en kolay yolu, en az üç uzuvlarını kesmek. Fakat headshot manyaklarını kötü sürprizler bekliyor, çünkü kafası kopan yaratıklar iyice azıp üstünüze saldırıyorlar. Bacaklarını kesseniz, yerde sürünerek geliyorlar. Bu yüzden elinizdeki silahları geliştirmeniz ve hangi durumlarda hangisini kullanacağınızı iyi bilmeniz lazım. Oyun sizi ortalarına doğru, başlarda geçtiğiniz bölümlerden tekrar geçiriyor ama bu "bölümleri yeniden kullanma" derdi değil. O güzelim koloninin, iki saat önce insan dolu olan koridorlarının bu kadar kısa sürede nasıl değiştiğini görmeniz ve durumun vahametini anlamanız için kasıtlı yapılmış bir şey. Ve yine oyunun ortalarına kadar "ya tüh, yine hikâye ve karakterleri tam oturtamamışlar" diye hayıflanıp dursam da, oyunun son üçte birlik bölümü öyle bir hal aldı, öyle noktalara götürdü ki hikâyeyi, bütün o sözlerimi büyük bir zevkle yuttum. Sonu beni tatmin etmeyen oyunlara pek iyi gözle bakmam ama Dead Space 2'nin sonu çok uzun zamandır gördüğüm en iyi sondu. Ve oyunun kafadan 12 saati var bitinceye kadar, yani kendinizi uzun, soğuk, korkunç gecelere hazır edin.

ÖLÜMLERDEN ÖLÜM BEĞENİN

Isaac'i "tüm zamanların en iğrenç, en korkunç şekillerinde ölen oyun kahramanı" ilan etmek istiyorum. Visceral Games bize o kadar yaratıcı, o kadar korkunç şekillerde ölme imkanı sağlamış ki, ne kadar teşekkür etsek azdır. Skalanın en mülayim kısmında, parmak yerine bahçe makası uzunluğunda pençeleri olan çocuklar tarafından boynumuz parçalanıp kafamız kopartılırken, en ileri uçtaki örneklerdeyse 25 yıldır şiddet dolu oyunlar oynamış benim bile ağzım açık kaldı. Yaratıklardan bir tanesi Isaac'in kaskını açıp ağzına kusarak öldürüyor yahu! Ama durun, kaçmayın, bu hiçbir şey… Şöyle ki; oyunun yeni yaratıklarından biri böyle uzun boylu, çok ince görünümlü, hızlı hareket eden bir Necromorph. Bu aleti daha ilk gördüğünüz an, üstünüze doğru gelirken dehşete kapılıyorsunuz ve durdurmak da çok zor. Ama yeterli hasarı verdiğimde yaratık durdu, ayakta kaskatı kesildi ve titreyerek yere yüzüstü çakıldı. Ben tam "oh!" çekecekken yere çarpan cesedi 7-8 ayrı, kımıl kımıl, yılansı, iğrenç parçaya bölündü ve bunlar yerden, duvardan, tavandan sürüne sürüne, atlayarak üstüme gelmeye başladılar! Panik halinde bu grotesk sürüye karşı etkili olabilecek makinalı tüfeği çıkardım, 2-3 tanesini de indirmeyi başardım. Tam kurtulacakken, bir tanesi boğazıma atladı ve sıkmaya başladı. Bu tür durumlarda yaratıkla boğuşmanız yakın kameradan olanca şiddetiyle gösteriliyor ve hızla "E" tuşuna basmanız gerekiyor. E'ye bastım, bastım, bastım… En sonunda yaratık öyle bir sıktı ki, Isaac'in kafası koptu… Ben her şey bitti derken yaratığın üstündeki yuvarlak parçasıyla o an göz göze geldim: Az önce



Güneş panelinden şehre yaptığım serbest düşüş, MDK'dan sonra yaşadığım en heyecanlı düşme sahnesiydi.

öldürdüğüm uzun boylu yaratığın kafa kısmıydı bu! Yaratık uzantılarını açık yaradan içeri soktu, kafa kısmını 180 derece geriye çevirdi ve benim ölü bedenim yürüyerek ekranı terk ederken ağzım hâlâ bir karış açıktı…

Bu yüzden Dead Space'i çok sevdim. Bazen 2-3 yaratıkla, bazen sadece bir tek yaratıkla inanılmaz bir gerilim yaratıyor. Sizi bilmiyorum ama üstüme gelen 50 tane birbirinin aynı askeri, sabit makinalıyla taramak bence sadece ilk *Medal of Honor*'da zevkliydi. Ondan sonra bir daha da zevk almadım. Bana beni gerçek bir oyuncu gibi zorlayan, kaçan, saklanan, yeri geldiğinde atağa geçen, zorlayan yapay zekâlı düşmanlar verin. Dead Space'de olduğu gibi.

Oyunu hem 360'ta hem PC'de oynadığım için aradaki farkları söylemek istiyorum size. Bir kere, 360'ta oyun iki disk ve ortalara doğru diski değiştirmeniz gerekiyor. PS3 ve PC versiyonlarında böyle bir şey yok haliyle. Sonracığıma, konsol versiyonları PC versiyonundan çok daha zor geldi bana. Bunun klavye-fare ikilisinin oynanışı kolaylaştırmasından kaynaklandığını düşünmüyorum. 360'ta 2. zorluk seviyesinde kan-ter içinde zoraki öldürdüğüm yaratıkları PC versiyonunda Zealot (4. zorluk) seviyesinde çıtır çıtır öldürdüm. Niye iltimas geçmişler bilemiyorum ama oyunun korkutuculuğunun PC'de bir nebze daha düşük kalmasına sebep olmuş bu.

Neyse ki oyunu bitirdiğiniz anda ikinci kez baştan başlamanız için çok güzel sebepleriniz var: Yeni açılan Hardcore modu ve New Game+ seçeneği. Hardcore modunda oyuna baştan başlarsanız şöyle güzelliklerle karşılaşıyorsunuz: Sadece hayatta kalmanıza yetecek kadar cephane ve sağlığınız oluyor, yaratıklar daha sağlam vuruyor ve (sıkı durun) oyun boyunca sadece 3 defa kaydetme hakkı veriliyor! Ha bir de, öldüğünüzde bir önceki save'inizden başlıyorsunuz ki bu da öldüğünüzde sağlamından 2-3 saat geriye gitmeniz demek olabilir! Yemedi mi? O zaman hardcore oyuncu değilsiniz :) New Game+ seçeneğinde ise oyunu bitirdiğiniz andaki tüm envanteriniz emrinize amade olarak başlıyorsunuz. Oyun boyunca topladığınız Power Node'lar silahları upgrade'ine yetişmeyeceğinden, en über silahları yapabilmek için bunu seçmek isteyebilirsiniz. Bir de normal oyunda olmayan iki tane çok gelişmiş zırhın peşine düşürüyor bu mod sizi. Ne yazık ki New Game+ modunu Hardcore zorluk seviyesinde oynamanıza izin verilmemiş, ya onu, ya diğerini seçeceksiniz.

GRAFİK VE SES

Oyunun grafikleri dehşet! Hem konsolda, hem de PC'de ağzınızı açık bırakacak derecede hem de. Çok çok yakınlaşınca dokuların biraz kaba olduğu belli olsa da, oyunu oynarken ışık ve karanlığın kullanımındaki inceliklere, yaratık grafiklerindeki detaylara, Sprawl'ın güzelliğine hayran olmamak elde değil. Yapımcılar oyuna biraz *Bioshock* atmosferi katmayı bile başarmış, Sprawl içinde sivillerin olduğu alışveriş merkezi, yönetim alanı, yaşam alanları, kreşiyle tam bir şehir ve Necromorph istilasının bu alanları nasıl etkilediğini görmek sizi çok daha fena etkiliyor. Oyun boyunca hiç müzik yok neredeyse, olanlar da en canhıraş aksiyon sahnelerinde girdiğinden müziği ayırt edip değerlendirmekten çok daha kritik şeylerle uğraşıyor oluyorsunuz. Ama oyun bittiğinde, Credits ekranında çalan müzik beni can evimden vurdu. Bir de, ben hayatımda bu kadar korkunç ve gerçekçi yaratık sesleri duymadım. Bazı yaratık türleri o kadar korkunç sesler çıkarıyor ki, sesi kısmak zorunda kalabilirsiniz. Vurulunca kaçıp saklanan Stalker'ların uluması hâlâ kulaklarımda.

MULTIPLAYER

Tek kişilik senaryoya getirdiği yenilik ve düzeltmelerin üstüne bir de nefis bir multiplayer modu eklenmiş Dead Space 2'ye. Ve ben sıradan, üç-dört saat oynanıp kenara bırakılabilecek düzeyde bir multi modu beklerken, çok keyifli, çıktığınızda aklınıza takılan başarılı bir modla karşılaşmak çok hoş bir sürpriz oldu. 4 çeşit Necromorph'a karşı 4 insanın mücadele ettiği multi modunda, oyundaki kritik sahnelerden bazılarında muvaffakiyet elde etmeye çalışıyorsunuz. Muvaffak olmak adına sayın insanlar çeşitli görevleri sırayla yerine getirmeye çalışırken, saygıdeğer Necro'lar onların kıçını fileto yapmakla arzuhal ediyorlar. Mesela bir bölümde insanlar içinde bulundukları geminin acil kaçış tüplerini kullanarak tüymeye çalışıyor (en güzeli). Bunun için önce acil kaçış bölmesinin girişini koruyan kapıları açmalı (acil kaçış bölmesini



Sprawl oldukça güzel bir şehir . İçi kımıl kımıl yaratıkla dolu bir şehire göre tabii.

Dead Space 2



>

Dead Space



>

Office Space





kilitli yapan mühendis mutlaka Türk'tür), daha sonra tüpleri aktif hale getirmeli ve bölümün en sonunda tüplerin olduğu bölmeyi her yerden akan Necro'lara karşı 1 dakika savunmalılar.

İnsanlar tek tip iken, 4 çeşit Necro var seçebileceğiniz. Sizin seçtiklerinizin haricinde bilgisayar da olabildiğince yaratık üretip salıyor insanların üstüne ki bu yapısıyla size oldukça *Left 4 Dead* benzeri gelebilir DS2'nin multisi. Haklısınız, fevkalade haklısınız. Ama ondan farklı bir tadı var. Oynarken pek panik olmuyorsunuz, dörtlüden biri veya ikisi çok uzakta kaldığında tarumar da olmuyorsunuz. Bireysel olarak iyi olan bir oyuncu bile takımı sırtlayıp götürebiliyor.

Multi oyunlarda moda olduğu üzere oynadıkça ve başarılı oldukça tecrübe puanı kazanıyorsunuz ve seviye atlıyorsunuz. Seviyeniz arttıkça insan tarafında yeni silahlar ve özellikler, Necro tarafında ise yeni güçler kazanıyorsunuz. Yalnız şöyle bir sorun var, seviye atlama haddinden yavaş gerçekleşiyor. 7-8 saat multi oynayıp da hâlâ 10. seviyeyi görememiş olmanız mümkün ki adam gibi upgrade'lerin ancak 7. seviyeden itibaren açıldığını ve toplam 60 seviye olduğunu düşünürseniz bu seviyeyi göremeden oyundan sıkılma tehlikesi olduğunu tahmin edebilirsiniz.

Ama DS2'nin multi'sinde hâlâ çok büyük potansiyel var. Sadece insanları yönettiğimiz ve üstümüze oğul oğul yaratığın aktığı bir Arena modu, tek insanın gemiden kaçmaya çalıştığı ve Necro olarak avladığımız Alien varyasyonu ilk aklıma gelenler. Visceral Games'in de aklının başında olduğunu tahmin ediyorum ve bu modların DLC olarak yapılmakta olduğunu ümit ediyorum.

SON SÖZÜM

Şaka maka, Dead Space 2'yi övmekten ufak tefek olumsuzluklarına yer vermeyi unuttum. Çok da iyi, güzel oldu bence, çünkü hem bir bilimkurgu hikâyesi, hem de kanınızı donduracak bir korku oyunu olarak çok başarılı olmuş Dead Space 2. İlk oyuna 84 vermiştim üzülerek, bu oyuna ise göğsümü kabartarak aşağıdaki notu basıyorum. Derhal alına ve oynana, kabuslar içinde yatağa girerken bana dua edile.



Arkadan gelen "şeyin" kolunu doğru yerden keserseniz, o sarı uzantıyı alıp el bombası niyetine atabilirsiniz.

KAÇ KAT DON GİYDİRİR?

Küçükken karanlıktan çok korkardım. Ama sonra rüyamda ev hanımı Alien'lar görecek kadar korkmayan, eğlencesiz bir adam olup çıktım. Peki son yıllarda beni en çok ne korkuttu? İşte asla bilmek istemeyeceğiniz detaylar.

Dead Space 2:
Korku, kan, ihtiras, muhtıra, hepsi bir arada. Kesin olan bir şey var ki, Öz Şahinler'i zengin etsem de Dead Space 2'yi tekrar ve tekrar oynuyor olacağım.

Resident Evil 4:
RE5'in ısrarla bende çalışmaması nedeniyle dördüncü oyunla karşılaştırıyorum. Ve gerçekten korktuğum bir an hatırlamıyorum. Belki elektrikli testereli adam beni çatıda yakaladığında… Belki…

Amnesia:
Abicim, ben hayatımda pek az durumda böyle korktuğumu bilirim. En kâbus rüyalarımda bile bu kadar tüylerim diken diken olmadı. Yeri geldi, kafamı kaldırıp üstüme koşan yaratığa bakmaya bile korktum!

Undying:
Bu öyle bir oyundur ki, 10 sene sonra bile hâlâ unutulmaz ve hâlâ korkutur. O lanetli evin sırlarını çözmek için Scrye büyüsünü çakmaya bile çekinirsiniz bazen. Hele bir mahzen, bir resim sahnesi vardır ki…

S.T.A.L.K.E.R.:
Korkutma amaçlı yapılmamış bir oyunda ödünü klavyenin kenarına bırakıp gitmek de nasipmiş. Sürekli askerlerle çatıştıktan sonra yeraltına inmek, karanlıkta o gözleri görmek… Paha biçilemez.

ALAN WAKE:
Başlarında çığlık çığlığa sağa sola kendimi atıp kurtarmaya çalışırken, sonlara doğru iyice tavsayan oynanışınla, çamaşır bütçemi sarsmadığın için sağol Alan.

Condemned 1 & 2:
Korkutuculuk olarak değilse de psikolojik açıdan verdiği zarar had safhadaydı, özellikle de ikinci oyunun. Bir batında 1 saatten fazla oynamak gerçekten akla zarardır.

F.E.A.R.:
İsmi "K.O.R.K.U." olan bir oyunun bu listedeki en zahmetsiz oyun olması ne acı. Ama verirseniz elime 3. Kolordu'ya yetecek kadar silahı, e tabii ki korkmam.

Tele-Tubbies:
Bende mi bir gariplik var bilmiyorum, ama bu yaratıkları 2 saniyeden fazla görmeye dayanamıyorum. Kanalı değiştirene kadar ter içinde kalıyorum, afakanlar basıyor. Neden?

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Bu sefer hikâye olmuş
- ✓ Oynanış tam tadında, tokluk hissi de inanılmaz
- ✓ Korkusu, gerilimi, sükunet anları mükemmel ayarlanmış
- ✓ Grafiklerine, seslerine söylenecek laf yok
- ✓ Baştan 2-3 kez oynanır
- ✓ Üstelik multiplayer modu da gayet güzel!
- ✗ Yerdeki cesetlere ve parçalara sürekli takılmak can sıkıcı
- ✗ Az daha mı zor olsaydı ne? (OHA DİYEYİM KENDİME!)
- ✗ Dead Space Extraction'ı hepsine ekleyeydiniz günaha girmezdiniz
- ✗ Multiplayer'a daha çok içerik lazım

SON KARAR

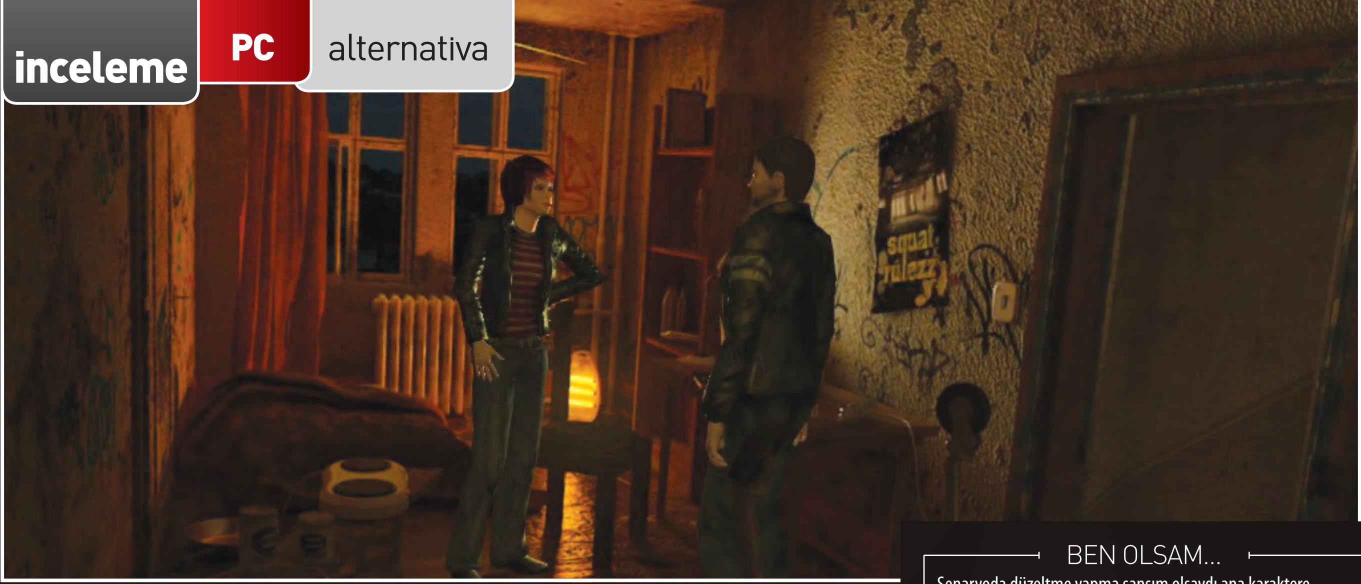
Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Yazı bitiyor ve ben Sprawl'da üçüncü tura giriyorum. Hardcore Mode On!

9,3

Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Visceral Games → **Dağıtım:** Aral İthalat → **Sistem:** Orta → **Kutulu Fiyatı:** 80 TL → **Dijital İndirme:** Steam (100 TL)
→ **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** http://www.ea.com/uk/dead-space-2



PC

KALIR ADIMIZLA, BİR SOKAK DUVARINDA. -B. EMRE ÜLGEN

Alternativa

BANA EN AZ pazar günleri kadar kasvetli gelen, poğaça-süt-toz karışımı kokulu ilkokul anılarımdan birinde "Orta alacağına zayıf alsaydın" demişti babam, "insan olacaksa ya en iyisi ya da en kötüsü olmalı". O gün çocuk kurnazlığıyla teselli beklerken bu cevabı alınca mosmor olmuş olsam da, şimdi bu yazıyı yazarken doğrusu ben de aynı kanıdayım. Çünkü *Alternativa*, ne hevesle övülecek kadar iyi, ne de iştahla yerilecek kadar kötü bir oyun olduğundan nerede duracağıma, ne diyeceğime bir türlü karar veremiyorum. Fakat buradan hareketle, kokmuş bir aile dizisi klişesi gibi yıllar sonra olgunlaşarak babama hak verdiğimi sanmayın. Şimdi böylesi işime geliyor, hepsi bu. Yoksa zaten ben o sınavdan orta değil, 'geçer' almıştım (işte insan yedisinde neyse yetmişinde de odur –o zamanlar babam takdir etsin, şimdi de siz beni beğenin diye uyduruyorum).

YIRTIK BİR AFİŞTE

Alternativa, duygusal derinlik açısından -bu travmatik anım kadar değilse de- gayet düzayak bir oyun ama oldukça karanlık ve alışılmadık bir girişle açılıyor; 2045 yılının Prag'ında yaşayan Richard Rocek, sebep gösterilmeden işten çıkarılıyor. Sosyal güvenceleri olmadığından işsiz kalan insanların hapı yuttuğu bir distopyada geçen (bunun için 2045'e gitmeye ne gerek – gelin, bu diyara buyrun) oyunun hikâyesi, Richard'ın sisteme karşı gelmek üzere faaliyet gösteren bir örgüt olan Direniş'e (*The Resistance*) katılmaya karar vermesiyle ivmeleniyor. Bundan sonrası tahmin edilebilir bir komplolar/cinayetler/ihanetler silsilesi olsa da, *Alternativa*'nın bazı konulardaki yenilikçiliği yadsınamaz: Öncelikle işsizliğin bir oyunda olanca bunaltıcılığı ve aman vermezliğiyle anlatıldığına ben ilk kez şahit oluyorum. Dahası birçok oyundaki gibi oyuncuya cazip gelebilecek şekilde cilalanmış bir distopya uydurulmamış *Alternativa*'da, yani 'çok perişanız fakat havalıyız', 'acımızdan ölüyoruz yok ama kaslıyız' gibi oyuncuyu bağlamaya çalışan bilimkurgu numaralar yok oyunda. Sahiden umutsuz, iç karartıcı bir gelecek sunduğundan eğlenceliden ziyade rahatsız edici bir oyun bu.

Cyberpunk kültüründen de epeyce etkilenmiş olduğu belli olan oyunun asıl kahramanı Richard Rocek gibi görünse de, hikâye daha çok karşılaştığımız kişilerin bağımsız öyküleri üzerinde yükseliyor. Bu hikâyeler tecavüz, yozlaşma, yolsuzluk gibi oldukça cüretkar temalara sahip ama maalesef etkileri, benim güvercince denilebilecek İngilizcemle bile fark edebileceğim denli acemice yazım hataları ve paldır küldür seslendirmeler yüzünden hızla siliniyor. Richard'ın hikâyesine dönecek olursak, *Alternativa* karakterlerden çok merak unsuruyla sürükleyiciliği sağlamaya çalışan bir oyun. Bu bakımdan hikâyenin son çeyreğine değin iyi bir iş çıkarttığı da söylenebilir. Fakat her ne oluyorsa, oyunun son çeyreğinde Richard deliriyor ve inandırıcılıkta *Richie Rich*'i andıran, 'kapı kapalıysa ben de ışınlanırım - zekaaa' ayarında çözümlerle oyunun o ana kadar yarattığı tüm merak uyandırıcı pusu dağıtıyor.

YARIM BİR GÜLÜŞTE

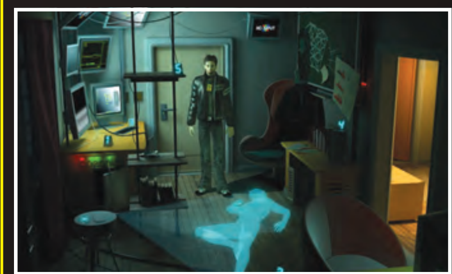
Oyunun son çeyreğinden bile daha afallatıcı sonuna gelmeden evvel bulmacaların birçoğunun oldukça doğal ve başarılı bir şekilde hikâyeyle iç içe geçirilmiş olduğunu da belirtmeliyim. Fakat burada da *Alternativa*'nın aşırı doğrusal olmasıyla ilgili bir sorun var. Şöyle ki siz çözümü bulmuş olsanız bile belli nesnelere yeniden bakmadan, belli kişilerle yeniden konuşmadan, yani Richard'a ne yapacağınızı anlatmadan o bulmacayı çözemiyorsunuz. Bu yüzden de sık sık geriye gidip bu gereksiz tetiklemeleri gerçekleştirmek zorunda kalıyorsunuz.

Alternativa'nın dillere destan, dağlara ferman sonu ise ya o noktaya gelecek kadar saftorik ya da oyunu bitirmek durumunda olan şanssız bir oyun yazarı (ya da hem saftorik hem oyun yazarı - o benim işte) olduğunuzdan başka hiçbir gerçeği açıklamadan tüm soruları yanıtsız bırakarak kaçıyor. Ben tabii, bu yalap şalap sonu görünce forumlarda orda burda yazanlar kadar bozulmadım. Bilakis bir pazar gününü daha atlatmış, silgi tozlarıyla dolu bir masadan kalkan bir öğrenci sevinciyle ayağa fırlayıp bağırdım. Cebelleşerek geçireceğim berbat bir pazartesiyi, bir sonraki günün sıkıntısıyla gölgelenmiş yarım yamalak bir pazara bin kere yeğlerim zira.

BEN OLSAM...

Senaryoda düzeltme yapma şansım olsaydı ana karaktere travmatik bir geçmiş yaratma klişesinden vazgeçer, esas oğlan Richard Rocek'i oyunun ilk yarısında resmedildiği gibi, kendince dertleri olan sıradan biri olarak bırakırdım. Abartılı öykülerin sayısı öyle fazla ki, gündelik hikâyelerden çok daha güçlü ve kendine özgü macera oyunları yaratılabilir gibi geliyor bana.

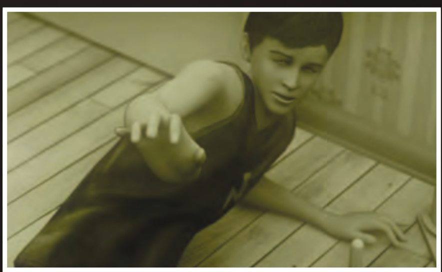




İşsizlik oyunun en belirgin temalardan biri

Bir bulmaca için aynı odaya onuncu kere dönmüşken

Seslendirmesiyle beni çok güldürmüş, sözde dramatik bir an



NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Daha önce kullanılmamış temalar ✔ Merak uyandırıcı kurgu ✖ Seslendirmeler ✖ Oyunun son çeyreği ✖ Aşırı doğrusal bulmaca yapısı

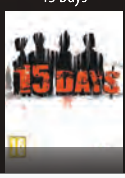
Lost Horizon



Alternativa



15 Days



SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★☆☆☆

Cesur konusuyla farklı olabilecekken abartılıp heder olmuş bir macera

5,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

→ **Tür:** Macera → **Yapım:** Centauri Production → **Dağıtım:** Bohemia Interactive → **Sistem:** Düşük → **Dijital İndirme:** Steam ($24.99)
→ **Dahası İçin:** http://tinyurl.com/alternativagame





Her spor oyununda olduğu gibi önce bizim lig var mı diye bakılır

Bazı takım isimlerini enteresan şekillerde çevirmişler İngilizceye.



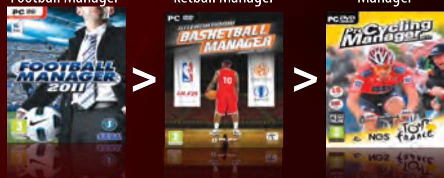
HESAP İŞİ SEVİYORUM MU DEDİN? AL SANA O ZAMAN - KAAN ALKIN

International Basketball Manager

Kimi oyunlar sadece meraklısı için yapılır. Hepimiz hemen her tür oyuna çekinmeden bulaşırken, örneğin uçuş simülasyonlarına sadece meraklısı dadanır. Menajerlik oyunları da meraklısına oyun türlerinin arasında yer alır bana sorarsanız. Saatlerce ekrana fazla bir aksiyona girmeden bakmak¸türlü değişkeni hesaplamaya uğraşmak her yiğidin harcı olmadığı gibi her oyuncunun eğlence anlayışı da değildir. Menajerlik oyunlarını hakkıyla oynayabilmek için hem ilgili spor hakkında güncel bilgi ve kültüre sahip olmak, hem bu oyun türüne özel bir ilgi duymak gerekir. Oyun geçmişime baktığımda keyifle oynadığım menajerlik oyunlarının sayısı bir elin beş parmağını geçmiyor. Türün futbol üzerine yoğunlaşması en büyük etkenlerden biri. Bir diğer önemli etken ise günümüz spor oyunlarının büyük kısmının menajerlik becerilerinin olması. Bir menajerlik oyunu kadar detay sahibi olan spor oyunları da mevcut.

International Basketball Manager (IBM), sürekli betayız biz hala diye gezinen bir basketbol menajerliği oyunu. Benim gibi fazlaca cilalı spor oyunlarını görmeye alışmış biri için enteresan bir oyun aynı zamanda. IBM olan kısaltmasının da etkisiyle keskin bir matematikçi ya da yıllanmış bir muhasebeci havasında biraz. Menüler aslında kullanışlı, ancak tek tip fontlar, her ekranda aynı olan arka plan rengi gibi durumlar böyle bir hissiyat uyandırıyor bende. Yeni bir lig seçeneğine tıklayıp takımımı seçiyorum, lig Türkiye, takım Efes Pilsen. Oyunun en başında bir takım seçmenizde gerekmiyor aslında. Bir menajer yaratıp başlatıyorsunuz oyunu ve gelen teklifleri tek tek değerlendirebiliyorsunuz. Tekliflerle uğraşmak yerine son sezonunda Efes'in elinden tutayım diyorum. Hemen hazırlık maçları için farklı Avrupa liglerinden 3 takım seçiyorum. Oyuncuları biraz tanımam için gerekli, çünkü sürekli basketbol takip eden biri değilim. İlk hazırlık maçım başlamadan önce ilk beş, genel taktikler ve kısayolları gözden geçiriyorum. IBM bana maçı ne şekilde görüntülemek istediğimi soruyor. 3 farklı opsiyon var. Oyunu yazılı olarak simüle edebilirim, bu durumda maçtaki tüm gelişmeler ekranda satır satır beliriyor, aralarda müdahale edebiliyorum. Diğer bir opsiyonda direkt o çeyreğin sonuna geliyor, skor ve önemli olaylar görüntüleniyor ve sadece çeyrek aralarında değişiklikler yapabiliyorum. Ya da maçı baştan sona 3D izleyebiliyorum. Bir heyecan 3D'ye tıklıyorum. Çok eğlenceli geçen dört çeyrek basketbol sonrasında oyuncularım

Football Manager > International Basketball Manager > Pro Cycling Manager



ve takımın genel performansı hakkında zerre bilgi edinmediğimi fark ediyorum. Maçın canlandırması bir hayli komik. Karakter animasyonları falan karnıma ağrılar girmesine neden oluyor. Bu yüzden bir sonraki maçta yazılı gelişmelerle yoluma devam ediyorum. 3D simülasyonun artısı kısayolları kullanarak oyun devam ederken taktik verebiliyorsunuz, hatta top taşıyıcısına şut çekmesini dahi söyleyebiliyorsunuz. Çok daha anlamlı, eğer ekranda olan bitene kaptırmazsanız kendinizi.

Elbette oyunun amacı komiklik değil. Başarısız 3D simülasyonu dışında, çok ciddi ve ücretsiz olarak güncellenen bir veritabanına sahip IBM. Takımı, tek tek oyuncuları, takımınızın sahasını geliştirmenize imkan tanıyor. Milli takımları sürekli ya da çağırıldıkça çalıştırabiliyorsunuz. Özel turnuvalar yaratıp takımınızı dünya devlerine karşı sınayabiliyor, amatör ve profesyonel liglerde yeni yıldızlar keşfedip takımınızı güçlendirebiliyorsunuz. Takım müzesinde başarılarınızı sergileyebiliyorsunuz. Ama dediğim gibi bütün bunları eğer gerçekten bu işin meraklısıysanız yapabiliyorsunuz. Az cila, düzgün grafik ya da benzeri alışkanlıklarınız varsa Fifa, NBA2K falan alıp onların menajerlik modlarıyla mutlu mesut yaşıyorsunuz.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Ücretsiz güncellenen veri tabanı
- ✖ Bakın biz hala betayız diye gezmesin artık

BEN OLSAM

Artık hiçbir oyun adam gibi cila olmadı mı üstünde tutmuyor. Simülasyon bölümüne biraz daha kasıp adam ettim mi bu veritabanıyla tamamdır bu iş.



→ **Tür:** Menajerlik → **Yapım:** Uplay Studios → **Dağıtım:** Pantheon Publishing / Vivida → **Sistem:** Düşük → **Kutulu Fiyatı:** 29 TL
→ **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 3+ → **Dahası İçin:** -

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Hikâye	
Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★☆☆☆☆

Menajerlik delisiyseniz zaten delisisinizdir, herhangi bir şeyin delisi değilseniz de delirmek için fırsat yarattım diyebilirim.

5,1

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



BETHESDA GÖZÜN KORKSUN! -BURAK AKMENEK

Two Worlds II

EĞER BİR OYUN serisine ortadan dalıyorsam ve önceki oyunlar hakkında bir fikrim yoksa önce biraz bilgilenmek isterim. Bu yüzden de çok akıllı bir şekilde senaryoya yedirerek aslında oyuncuyu çaktırmadan eğiten ve bilgilendiren oyunları çok severim. Tabii bunu yaparken bir yandan önceki oyunları oynamış olan oyuncuları da sıkmadan bilgi vermek gerekir. Fakat Two Worlds II öyle bir başlıyor ki, ilk oyunu oynamamışsanız ne oyunun geçtiği evren ne de hikâye hakkında bir fikir veriyor. Baş kötü çat diye karşınıza çıkıyor. Sonra bir ekip gelip muhteşem dövüş videolarıyla zenginleştirilmiş bir kurtarma harekâtıyla sizi kaçırıyor. Ben kimim, ne oluyor, neden kurtarıldım falan derken kendinizi eğitim bölümünün içerisinde buluveriyorsunuz.

BİR HİKÂYEDE DE KADINLAR KENDİ KENDİNİ KURTARSA...

Sakın baştan uyarmadın demeyin. Oyunda tüm derdiniz baş kötünün elinden kız kardeşinizi kurtarmak olsa da sıra ona geline kadar çok yolunuz var. Özellikle ilk 20 saat boyunca vaktinizin çoğunu yan görevlerle geçirdiğinizi fark edeceksiniz. Bunun sebebi yan görevlere tutkuyla bağlanacak olmanız değil, neredeyse sonu gelmeyecekmiş gibi uzun yan görevler var. Ama bundan yazının ilerisinde bahsedeceğim. Önce her RYO'nun olmazsa olmazı karakter yaratımıyla başlayalım. Oyunda karakterinizin dış görünüşünü falan belirliyorsunuz tabii ama sınıf seçimi diye bir şey yok. Bunun yerine dilediğiniz silahları seviyenizin ve yeteneklerinizin yettiği kadar kullanabilirsiniz. Tek yapmanız gereken seviye atladığınızda hem güç, isabetlilik vb ana yeteneklerinize hem de üretim kabiliyetlerinizin de bulunduğu alt tabloya puan dağıtmak. Böylece zaten kendi yolunuzu da çiziyorsunuz. Tüm puanlarınızı her yeteneğe dağıtamıyorsunuz. Kapalı olan yetenekleri açmak için o yeteneğin kitabını bulmanız veya satın almanız gerekiyor. Tavsiyem, bulana kadar sabretmeniz çünkü bu meretler hakikaten çok pahalı. Ben en çok oynadığım karakterimde ana yetenek olarak savaşçıya ağırlık versem de bir yandan da okçuluğun çok işe yarayacak kısımlarına takviye yaptım. Size de tavsiye ederim.



Göğüs kaslarına takıldım geldim abi, yanlış anlama beni ama....

KAHRAMAN MIYIM, FABRİKATÖR MÜ?

Two Worlds II'de harika bir üretim ve büyü sistemi var. Üstelik bu sistem çantanızda yer kalmama sorununu da çözüyor. Yağmaladığınız silahları kırarak elde ettiğiniz maddelerle, üzerinizdeki silahları ve zırhları çok daha iyi hale getirebiliyorsunuz. Yani eşyanın seviyesini yükseltiyorsunuz. Hatta elinizde varsa büyü katkı sağlayan taşlar da ekleyebiliyorsunuz üzerlerine. Eğer çantanız dolarsa böyle bir operasyonla hammadde biriktirebilirsiniz. Özellikle silahları daha yüksek seviyelere taşırken daha çok malzeme gerekeceğinden fazla silahları satmak yerine çekinmeden kırabilirsiniz. Tabii ki yüksek fiyatlı olanları saklayabilirsiniz. Silahların seviyesini yükseltmenin yanı sıra kendi silahlarınızı da üretebiliyorsunuz.

Simya yeteneğiniz sayesinde kendi iksirlerinizi de yapabiliyorsunuz. Bunun için etrafta bulduğunuz ve yaratıklardan düşen malzemeleri dilediğiniz gibi eşleştirip nasıl bir sonuç çıkacağına bakın. Yani hazır formüllerle değil, deneylerle gidecek ve iksirlerinizi kendiniz icat edeceksiniz. Yarattığınız formülleri isterseniz bir kağıda yazıp otomatikman saklayabiliyorsunuz.

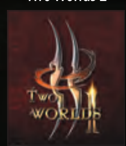
Gelelim büyü üretme kısmına: Burada büyü kartları kullanıyorsunuz. Oyunda bulabileceğiniz büyü kartlarını gene kendi içerisinde kombine edip farklı büyüler üretebilirsiniz. Burada sınırı

BEN OLSAM

İçerisine bu kadar güzel espriler katılmış olan karakter diyaloglarını seslendirirken sanatçıların seslerine duygu katmamış olmaları bence büyük eksiklik. Bu düz seslendirme yüzünden yazarların emekleri heba olmuş. Ayrıca bir de at üzerinde savaşabilseydik keşke...

Fallout 3 > Two Worlds 2 > Divinity II The Dragon Knight Saga







GÖGÜS GÖGÜSE ÇARPISMANIN INCELIKLERI

1 - Mümkünse araya bir adam sokun ve her zaman tek rakiple dövüşün.
2 - Önce ok atanların üstüne koşup işlerini bitirin. Büyücülerden zaten kolayca kaçabilirsiniz.
3 - Kapalı alanlarda güçlü yaratıklara karşı mümkünse vur kaç taktiği uygulayın. Mesela oku atıp zehirleyin, sonra kaçın. Düşman peşinizi bırakınca geri dönüp bir daha oklayın.
4 - Sırtınızı duvara, ağaca, sütuna verin.
5 - En iyi savunma saldırıdır.
6 - Yere düşen rakibinize hemen bitirici darbeyi vurun.
7 - Kesinlikle sabit kalmayın, hep hareketli olun ve düşmanlarınızı bir koyun sürüsü gibi güderek yönlendirin.
8 - Düşman ağırsa darbesini indirirken kaçmaya çalışın.



NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Yaratıcı büyü, iksir ve silah üretim sistemi ✔ Büyü kombinasyon sayısı
✔ Zorlayan savaşlar ✔ Akıcı yan görevler
✔ Tamamen seslendirilmiş görevler ✖ Nadirde olsa sorun çıkartan yapay zeka
✖ Monoton seslendirme ✖ Sıkıcı müzikler

tamamen sizin hayal gücünüz ve elinizdeki kart sayısı belirliyor. Örneğin ateşin yanına alan etkili kartı koyarsanız bir ateş topu ya da güdüm kartı koyarsanız güdümlü ateş topçukları atan bir büyü yaratabilirsiniz. Tabii ki büyü okulları dört adet olduğundan yalnızca böyle basit kombinasyonlarla sınırlı değilsiniz. Örneğin etrafınızda bir koruyucu rüzgar çıkarıp etki alanı içerisine giren tüm yaratıkların bir hortuma kapılmış gibi ekseninizde dönmesini ve bu sırada çarptıkları her yerden de zarar almasını sağlayabilirsiniz. Ya da bir sürü yaratık çağırıp sizin yerinize onların savaşmasını emredebilirsiniz.

FİZİK MOTORU UÇURUYOR

Zaten bu ve benzeri alan etkili büyüler aynı zamanda oyunun fizik motorunun gücünü de gösteren etkileri ortaya çıkarıyor. Mesela yukarıdaki gibi bir büyü yaptığınızda etraftaki her şey uçarken rüzgardan etkilenen yağ lambası sallanmaya başlıyor ve buna göre ışıklandırma da farklılaşıyor. Büyünün etkisi bittiğinde ölmemiş olan yaratıklar yerden kalkarken üstlerine sandıklar düşebiliyor ve onları gene yere düşürebiliyor. Eğer büyülerinizin çarptığı yerden sekmesini isterseniz büyü süresi bitene veya büyü birisine çarpana kadar sekip duruyor. Bu ve benzeri etkiler oyunu çok keyifli kılıyor ve aynı zamanda çevrenin yapaylığını ortadan kaldırıyor. Aynı şekilde göğüs göğüse dövüşürken de çevreyle etkileşiminiz oldukça yüksek.

BİTMEK BİLMEZ AYRINTILAR

Two Worlds II yukarıda saydıklarımızın yanı sıra bitmek bilmez ayrıntılara sahip bir oyun. Örneğin oyunda atınızı sürmek için mahmuzlamanız gerekiyor. Farenin sağ tuşuyla atı mahmuzlayınca at hızlanıyor ve bir süre sonra gene tepiklemezseniz yavaşlıyor. Üstelik at yarışına katılmak gibi para getirecek birtakım işlere de girebiliyorsunuz. Oyunda kilitleri açmak için bir minik oyun var ve maymuncuklarınızı kullanıp bunu oynayarak kilitleri açabiliyorsunuz. Ama dilerseniz sandıkları silahınızla kırarak açabilirsiniz. Tabii ki bunu yaparken silahınızın kırılma olasılığı da var. Para kazanmak için sokak çalgıcılığı yapabiliyorsunuz. Bunun için bir çalgıcıdan istediğiniz müzik aletini ve şarkıyı satın alabilirsiniz. Ayrıca eğer daha fazla para kazanmak isterseniz bu çalgıcılarla birlikte müzik yapmalısınız. Yalnız müzik yapma için yine bir mini oyun oynamalısınız ve bu oyun aynen *Guitar Hero*'ya benziyor. Yani müzik çalarken doğru tuşlara doğru zamanda basmalısınız ama şimdiden söyleyeyim bu iş gerçekten çok kazık. En kolay çalgı aleti davul ama onda bile zorlanabilirsiniz. Son olarak oyunun kendi içerisinde bir ekonomik modeli olduğunu belirteyim. Yani bir tüccara her sattığınız benzer mal tüccarın stokunu yükselteceği için sizden daha düşük fiyata alacaktır. Bu yüzden satış yaparken birden farklı tüccar kullanın. Yapımcılar yaptıkları her iş üzerinde tek tek düşünüp onu farklılaştırmaya çalışmışlar.

KALKAN, KILIÇ DERKEN

Two Worlds II kesinlikle sıradan bir RYO değil. Oyunun özellikle ilk alanlarında yaratıklarla kapışırken zorlanabilirsiniz. Çünkü "kolay oyun yapalım, herkes oynasın" denmemiş. Tam tersine gerçekçi olması istenmiş. O yüzden karşınıza çıkan her zindana dalıp her yaratığın üstüne atlayamıyorsunuz. Bunun yerine görevleri takip etmeniz, daha düzgün seviye atlamanızı sağlıyor. Oyunun dövüş kısmında çok farklı kombinasyonlar yapabilirsiniz. Örneğin ben bir kukla yaratığı okla düşmanın yakınına attıktan sonra düşman onunla uğraşırken işimi okla uzaktan görmeyi fakat düşman çok yaklaşırsa en güçlü olduğum kısım olan yakın dövüşe girmeyi tercih ediyorum. Dilerseniz büyüyle düşmanı yavaşlatıp geri kaçarak onunla savaşmayı tercih edebilirsiniz. Tabii bunların hepsi güçlü yaratıklar için geçerli taktikler. Oyun ilerledikçe onlarca farklı görev de buna paralel olarak açılıyor ve ana görevi bırakıp yan görevlere dalarak çok daha hızlı bir şekilde seviye atlayabiliyorsunuz. Yalnız bir yerden sonra ister istemez ana görevi takip ediyorsunuz. Yani oyun size büyük bir özgürlük ve çok geniş bir oyun alanı verse de eninde sonunda ana göreve bağlıyor.





Yer mi kalmadı? Kır gitsin!

Bazen ön kapıdan değil çatıdan girmek muhafızları atlatmak adına daha akıllıca olabilir.

ALLAH UZUN ÖMÜR VERSİN

Two Worlds II gerçekten de başından uzun süre kalkamayacağınız bir oyun olmuş. Şunu da yapayım, bunu da bitireyim derken saatlerin nasıl geçtiğiniz anlamayacaksınız. Evet, oyunun yapay zekâ, kamera kaymaları, bazı alanlardan çıkamama, kısa boylu karakterlerin uzun boylularla konuşurken yüzüne değil de, boyunun uzunluğuna göre göğsüne ya da karnına bakması (özellikle hanım karakterlerle konuşurken çok utanıyorum) gibi sorunları var. Ama hiçbir zaman teknik bir sorunla karşılaşmadım. Tam tersine çok hızlı yükleme süreleriyle Two Worlds II'yi oynamak büyük keyif. Böylesine uzun bir oyunda yükleme süreleri uzun olsa gerçekten çok can yakabilirdi. Bir de, oyunun tadını çıkarmak için İngilizceye epey hakim olmanız gerektiğini de söyleyeyim. Ben bundan sonra bu seriden hangi oyun çıkarsa arşivime katmaya hazırım.



Çok fazla vatandaşa çarpıp karışıklık yaratırsanız muhafızlar üstünüze çullanıyor haberiniz olsun.

→ **Tür:** Aksiyon RPG → **Yapım:** Reality Pump → **Dağıtım:** TopWare Interactive → **Sistem:** Orta → **Kutulu Fiyatı:** 24.89 Pound www.sendit.com
→ **Dijital İndirme:** Steam (49,99$) → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** www.twoworlds2.com



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★☆☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Skyrim gelmeden mutlaka oynamanız gereken bir RYO.

8,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



BU DA MI GOL DEĞİL HA? SÖYLEYİN BU DA MI GOL DEĞİL! -YİĞİTCAN ERDOĞAN

Fifa Manager 11

SENENİN YİNE O kısmına geldik işte. Her sene o kadar korkuyorum ki bu günden. Serpil bana bir mail atacak, FIFA Manager'ın yeni sürümü bilgisayarıma usul usul yüklenecek ve ben yine bembeyaz Word sayfalarında neden üzerine bu kadar emek verilmiş bir serinin, detaylarla bu kadar bezenmiş bir serinin bir türlü ondan çok daha basit *Football Manager* serisiyle aşık atamadığını açıklamaya çalışacağım. EA Sports yine büyük veya küçük, menajerlik oyunlarında farklı bir tat yaratmaya niyetli değişikliklerle karşıma çıkacak ve ben yine boynu bükük bir şekilde, beğenemediğim için utanarak döneceğim Word sayfalarına. Benim kaderim bu. FIFA Manager serisinin bana dayattığı kader bu. Lanet olsun içimdeki *FM* sevgisine!

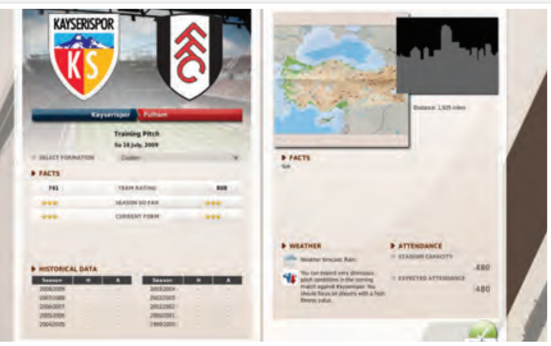
BU FIFA BENİM FIFAM

Aslında serinin değişikliklerinden başka bir şeye yer vermemek her sene yenisi çıkan oyunların adetidir, ama ben o kadar fazla FIFAM inceledim ve o kadar fazla oynadım ki oyununu, artık bir şeyden bahsetmek zorundayım: Bu değişiklikler ne kadar "değiştirici" olsalar dahi oyunu FM'nin kulvarında bir baş ileriye götüremiyorlar. Bu sene de kendince irili ufaklı tonla değişikliği var FIFAM'ın. En büyüğü ve ilginci Live Season eklentisi. Online olarak EA Sports'un harika bir şekilde toparladığı veritabanına ulaşma şansı sunan oyun sizi Avrupa'nın hemen hemen her büyük liginden birini seçip onun güncel durumuna ulaştırıyor. İtiraf etmeliyim ki bu özellikle eğlenmemek mümkün değil. Teoride inanılmaz tatlı duruyor Live Season eklentisi; "Ben Schuster'den daha iyisini yaparım ulan!" diyip ikinci yarının başında ligde Kayserispor'un ardından beşinci olan Simao'lu, Almeida'lı Beşiktaş'ı alıp 14 puanlık farkı kapatmaya çalışabiliyorsunuz. Bu birçok futbol oyununda mevcut olan Challenge benzeri sistemlerin menajerlik oyunlarına uyarlanmış hali. Güncellik ve futbolla iç içelik açısından inanılmaz eğlenceli bir sistem, en azından kağıt üzerinde. Kağıttan ekrana doğru yöneldiğinde neler olduğunu ise... Neyse durun, önce diğer değişikliklere de değinelim.

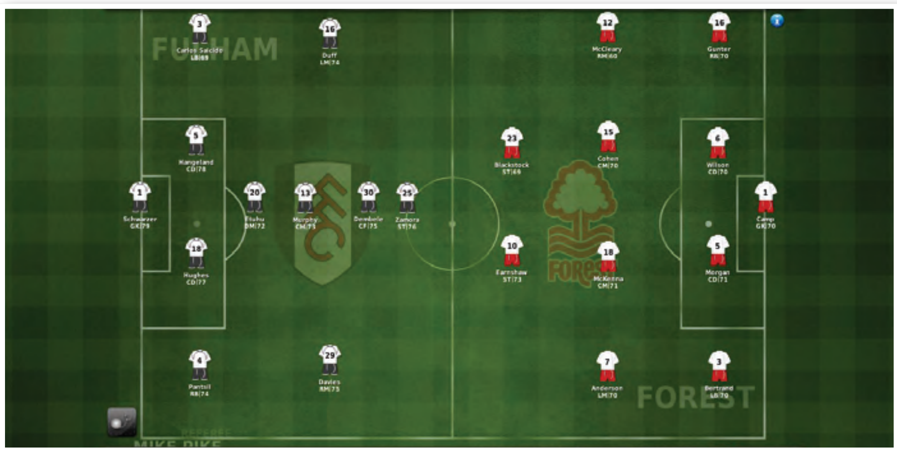
BEN OLSAM

Ben olsam FIFAM'ın offline modunu komple söker atardım. Çok ciddiyim. Piyasada offline menajerlik oyunlarına yer yok, ama *FML* henüz hükümranlığını o denli koymuş değil ve FIFAM bu konuda bayağı başarılı. Ya oyunları ayırır, ya da offline modunu yapmayı bırakırdım ben olsam. FIFAM online olarak çok daha iddialı bir şekilde hayatına devam ederdi.

Kağıt üzerinde güzel duran diğer değişiklikler daha ufak. En önemlisi moral sistemindeki yenilikler gibi duruyor. FIFA Manager serisinin yaratıcıları da kendilerine itiraf etmişler; önceki oyunlardaki moral sistemi inanılmaz kolaydı. Birkaç negatif olay tabii ki oluyordu



Kaan'ın Barcelona'yla aşamadığı Kayseri'yi Fulham'la yeneceğim. Kayseri! Ben büyüğüm!



"Şimdi Nottingham Forest takımı kapalı kutu."



İşte ana arayüzünüz bu. Futbol dünyası bu masada değişecek.

Ben bunu pek anlamadım, sevgili EA; bir PDA firmasından para aldıysanız bize de söyleyin ya.

Football Manager 2011 > Championship Manager 2010 > FIFA Manager 11









NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Online mod ✔ Transfer sistemi değişiklikleri
- ✔ Yeni rating sistemi ✔ Daha gerçekçi moral sistemi
- ✖ FIFAM serisinin kökteki sorunları devam ediyor



Arada böyle kendinizi bağırırken görebiliyorsunuz. Çok hırpalanmayın.

ama genel resme baktığımızda herkesin neşesini yerinde tutmak, özellikle de FM serisine kıyasla bir hayli kolaydı. FIFAM bu noktada moral sistemini biraz derinleştirmiş. Artık gerçeğe daha yakın bir sistemle hareket eden oyuncuları hafta sonu partileriyle eğlendirmek onların morallerini tavanda tutmak için yetmiyor. Gerçekçilik hamlesi sadece moral sistemiyle kalmamış, rating sistemi de tamamen değişmiş. Artık basit bir ortalamayla karşımıza çıkmıyor rating sistemi. Eskiden yerden şutları inanılmaz etkili bile olsa bir oyuncunun kafa toplarına çıkma yeteneği düşükse, ortalaması yüzünden adamı kötü forvet ilan edip bir kenara atabiliyorduk; artık FIFAM pozisyonlara göre genel bir puan sunuyor oyuncular için. Bu da işleri biraz daha netleştiriyor. Forvet hattınızda iki tane 80'lik oyuncu gördüğünüzde tek tek özelliklerine bakmak yerine neye ihtiyacınız varsa ona göre seçim yapıyorsunuz.

Gerçekçiliğin üçüncü ayağı da transfer sistemi. Yapımcılar biraz da oyunun yapıldığı 2009 yazından etkilenmişler sanırım. Kaka'nın, Cristiano Ronaldo'nun, Ibrahimovic'in yer değiştirdiği sene böyle bir transfer sistemi doğurmuş. Amaç transferler konusundaki heyecanı artırmak ve ufak değişiklikler bunu gayet güzel başarmış.

MENAJERLİK SADECE BİR İŞ DEĞİLDİR

Online mod da ufak değişikliklerle gelişenlerden. 2010'da seriye getirilen online mod geçen sene belki de en takdir edilen kısımlardan biriydi; bu sene de kendini bir hayli geliştirmiş. Geçen sene 70.000 kadar kişi tarafından oynanan FIFAM Online, Football Manager Live'ın tahtını sallar mı bilinmez ama oyuncu iletişimini geliştiren yenilikleri ve kart sistemi hoş ve zaten gerekli değişikliklerdi. Kart sistemi olaya biraz daha MMO havası vermeyi

FIFAM'ın kapsama alanında aşk hayatınız da var. Bence bu kızı bırakmayın.

Keşke 3D motoru FIFA 11 kadar güzel olsaydı.





başarmış, orası kesin. Sponsor görevleri de bu amaç için eklenmiş gibi duruyor. Bir oyun seansı sırasında bütün oyunculara bir görev geliyor; aynı bir quest gibi. Bu görev, örneğin uzun süre kaybetmeden maç oynamak oluyor ve tamamlandığında birtakım ödüller veriyor. Bu arada da oyuncular arasında güzel bir rekabet ortamı yaratıyor. Bunun üzerine oyuncular için adeta *WoW*'daki AH sistemi gibi çalışan bir fiyat sistemi eklenince ortaya gayet güzel çalışan ve oyuncunun işini gören bir online tecrübe çıkmış. Bir şahsi not olarak da ekledik-leri genç oyuncu sistemini acayip beğendiğimi eklemem lazım. NBA'in draft sistemi gibi işleyen genç oyuncu alımı güçlü-güçsüz takımlar arasındaki farkı çok güzel bir şekilde indiriyor; ya aldığınız genç oyun s binasını basacağım. Bu kadar tatlı eklentileri getirip nasıl itebiliyorsun oyuncuyu? Sanırım bunun iki cevabı var ve biri FIFAM'ın bu seneki eksilerinde saklı. Menajerlik tecrübesi saatlerinizi ister. Farkına bile varmadan sabahı etmelisiniz bir menajerlik oyunu oynarken. FIFAM işte burada başarısız. Uzun yükleme süreleri oyundan sık sık kopmanıza neden oluyor. Aynı şekilde kalabalık arayüz, gürültülü müzik ve uzun 3D maç motoru bir türlü her şeyi unutup kendinizi menajerliğe kaptırmanıza izin vermiyor. FIFAM'ın ikinci sorunuysa, basit bir şekilde, hâlâ *Football Manager* serisi kadar derin olmaması. Oyunun sizi kulüp başkanı görevlerine de davet etmesi bir yana, yapmanız gereken irili ufaklı her şey futboldan uzaklaşmanız için düşünülmüş adeta. Oyuncuların ratingleri sağ olsun direkt sahaya yapıştırıyor, performans bazlı olmayan değişiklikler yapmıyorsunuz. Kişisel hayatınıza dahi odaklanabildiğiniz için oyun içerisinde iki gün geçirmeden bir sürü detayla oyalanabiliyorsunuz ki bu da *FM*'nin en muhteşem özelliği olan dönüp başarılara bakma şansınızı elinizden alıyor. Her ne kadar teoride güzel dursa da futboldan adım adım uzaklaşıyorsunuz ve bu oyunun başarısını kısıtlıyor. Oh. Şunu çözümledim ve gerçekten rahatladım.

FIFA Manager kötü bir oyun değil. Eğer sağlam bir bilgisayarınız, iyi bir internet bağlantınız ve detaylara şefkat gösterme eğiliminiz varsa gerçekten güzel bir tecrübe dahi sunabiliyor. EA Sports FIFAM'ı çizgisinden çıkartmamış. Özellikle online mod için bu seneki yenilikler çok başarılı. *FML*'yi sevmediyseniz veya para ödemek istemiyorsanız bence FIFAM'ı edinip offline modda biraz ter attıktan sonra online moda kendinizi kaptırabilirsiniz. Yalnız söylemedi demeyin, Almanca öğrenmeniz gerekebilir. Almanlardan başka neredeyse oynayanı yok yahu.

→ **Tür:** Menajerlik → **Yapım:** EA Sports → **Dağıtım:** Electronic Arts → **Sistem:** Düşük → **Kutulu Fiyatı:** 80,99 TL.
→ **Dijital İndirme:** Steam (39$) → **Yaş Sınırı:** Yok → **Dahası İçin:** http://board.fm09.de/

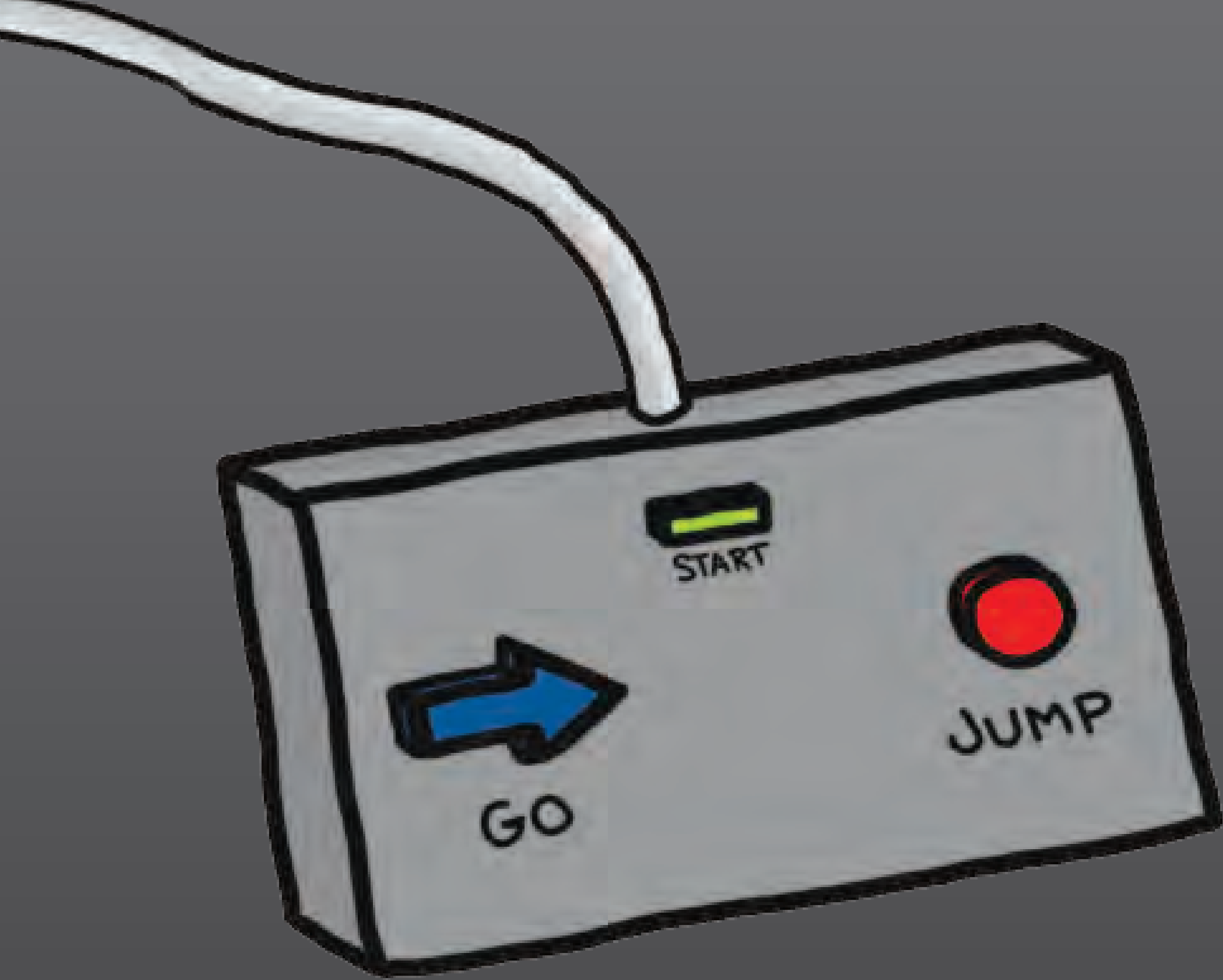
SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★☆☆☆

Ah FIFAM ah... az kaldı, olacaksın, vallahi geliyorsun, yaklaştın!

7,1

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



"Kolay ama güzel oyun arıyorum!"

SESİMİ DUYAN VAR MII?

– Bir "kazulet" oyuncu

-Volkan Turan

"Zamanım az, oyun bütçem az, bilgisayarım güçlü değil, konsolum yok ama yine de çok eğlenmek istiyorum" diyen bir kitlenin de Oyungezer okuduğunu biliyoruz. Ve fark ettik ki biz bu kitleyi çok ihmal ediyoruz. Ama zararın neresinden dönersen kârdır ya hani, işte biz de bu mini inceleme dosyayla hatamızı telafi etmek istiyoruz...

Milyon dolarlık oyunların, onlarca dolarlık satış etiketleriyle piyasayı parsellediği şu dönemde, halı altına atılmış, oyuncunun cebinde pek de gözü olmayan, küçük bedeller karşılığında küçük mutluluklar sunan ve öncelikle karmaşaya gelemeyen ama salak yerine de konmak istenmeyen oyunculara hitap eden casual oyunlar için dört sayfalık özel dosya konumuzla karşınızdayız. Seçtiğimiz oyunlar çok göz önünde olmayan ama kendi kitlesini ayartmayı bilmiş yapımlar. Pek çoğunu oynarken deli gibi eğlendik, siz de eğlenin istedik. Dijital olarak satıldıkları için çoğuna ufak paralar harcayarak da sahip olabileceksiniz. Büyük bölümünün bağımsız yapım olması tesadüf değil. Bunun sebebini anlamanın tek yolu, okumaya devam etmek. Kolay gelsin!

Not: Bu sayfaların değerini bilmenizi isteriz çünkü uzun bir süre daha bu tip oyunlara buralarda denk gelemeyebilirsiniz!

DOMATESLERİ KÜP KÜP DOĞRAYAMAYANLARIN OYUNU

8 TL
EDİTÖRÜN NOTU
8.5







RUSH

Bizde Sabır Küpü olarak da bilinen Rubik Küp'ü sevmem açıkçası. Beceremediğimden olsa gerek, yoksa renkli küplerle alıp veremediğim bir şey yok. Doğru sırada, doğru küp şeridini çevir ve karşına yine küp çıksın... Neresi zevkli ayol? Tamam, akıl işi ama zevkli değil. Onun yerine size Rush verelim. Bu da kısmen bir zekâ oyunu, bunda da jelibon kıvamında küpler var, bunda da küplere yön vermeniz gerekiyor. Yanında müzik ve birbirinden farklı onlarca bölüm. Eğlenceli geliyor kulağa değil mi?

Yapımcı Two Tribes neredeyse tüm platformlara bulmaca oyunları yapmıştır. Özellikle de küplerle ilgili derin tecrübeleri vardır. Toki Toki dışında benim yine beceremediğim Rubik's World gibi insanı kendisine tutsak eden oyunları da vardır. Rush o oyunlardan biraz daha farklı. Tüm açılardan bakabildiğiniz küplerden oluşmuş bir platform üzerinde, sabit bir yerden yollanan küplere kılavuzluk etmeniz gerekiyor. Bu şu demek oluyor; küplerin yolu üzerinde aşağı, yukarı, sağa veya sola git işaretlerinin yanı sıra, etrafında dön, aşağı/yukarı kay, yavaşla, teleport ol gibi yeteneklere sahip ilginç butonlar bulunuyor. Kolay bölümleri bile ter döktüren bu oyunda 70 küsur bulmaca var ve her birinde önce bir düşünmeli, sonra bir yanılmalı ve daha da düşünerek sonuca gitmelisiniz.

KÜPKOLİK BİR BÜNYEDEN NOTLAR

Elinizdeki butonlar sınırlı sayıda ama kesinlikle yeterli. İlk önce hangi küp nereye doğru gidiyor onu görmelisiniz, daha sonra küpler nereden aşağı düşer, nereden düşmez bunu hesaplamalısınız, ardından elinizdeki butonları itinayla yerleştirmelisiniz. Bunu yaparken de ekrandaki plaformu her açıdan izlemelisiniz çünkü üst katlarda başlayan yolculuk alt katlarda bitebiliyor. Yani hem 3B düşünmeli hem de ekrandaki diğer renkli küplerin de hareketlerini baz alarak planınızı yapmalısınız.

Kulağa biraz karışık gibi geliyor olabilir Rush ama yazı ile anca bu kadar anlatabiliyor, oyunun karşısına geçtiğinizde pat diye çözeceğinize şüphem yok. Amaç sizi çok zorlayarak saç baş yoldurtmak değil zaten; ipuçları emrinize amade, ölme hakkı gibi bir sınır da yok. Sizden tek istenen çok boyutlu düşünmeniz, hata yapmaktan çekinmemeniz, renklerin ve müziğin eşliğinde keyfinize bakmanız. Bu keyifli vakit öldürgeci karşılığında ödemeniz gereken 4.99 doları sonuna kadar hak ediyor.

KÜNYE
Yapımcı: Two Tribes
Grafikler: 4/5
Ses: 4/5
Oynanış: 5/5

İndir: http://store.steampowered.com/app/38720/

MAKE ART, MAKE ART...

20 TL
EDİTÖRÜN NOTU
8.0

NIGHTSKY

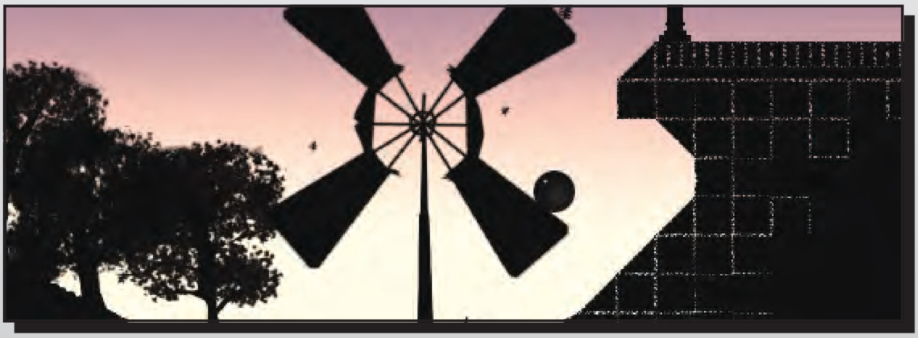


Once adlı bağımsız bir filmin müziklerinin 2008'de Oscar aldığını biliyorsunuzdur muhtemelen. Bilmiyorsanız da önce filmi sonra da albümü mutlaka öneririz. Filmin oyuncularından biri olan ve müziklerin yarısını icra eden Marketa Irglova, tüm Hollywood zenginlerine bağımsız projeleri desteklemelerini ve sanat yapmalarını öğütlediği kısa ama öz konuşmasıyla hepimizi kendisine hayran bırakmıştı. Belki söylediği şeyler oyun dünyası için de geçerli olduğundan bu kadar etkileyici gelmişti bize. Çünkü birkaç dolarlık oyunların milyon dolarlık yapımlardan çok daha yaratıcı ve keyifli olduğuna pek çok kez şahit olduk. *Braid*, *Limbo*, *VVVVVV*, *Super Meat Boy* ve daha niceleri. NightSky da aynı kulvardan yürüyen bir oyun.

Oyunun ana karakteri -demek isterdim ama "ana cismi" demek daha doğru olacak- bir küre. Bu özel kürenin, sayıları çok olmasa da işe yarar yetenekleri var. Sağa sola gidebiliyor ama zıplayamıyor. Hızlanabiliyor, fren yapabiliyor, yerçekimini tersine çevirebiliyor. Soldan sağa doğru ilerlediğimiz bir platform oyunu düşünün, işte bu platformda çıkış noktasına varmak için gereken ne varsa, hepsi birer bulmacadan sayılıyor çünkü oyun aynı *Limbo*'daki gibi bir fizik motoru kullanıyor. Bir çıkıntı varsa önüne bir kaya yuvarlamalı, eğer ortada geçilmesi imkânsız bir boşluk görürseniz üzerine kütük düşürmeli ya da sallayarak başka bir platforma zıplatmalısınız kürenizi. Bazen de çok hızlanıp doğru zamanda sıçrayarak hedef noktayı tutturmalısınız...

AMBİANSIM DAĞLARDA GEZER

Sağa doğru ilerleyerek açtığınız her yeni ekranda, birer hareketli tablo gibi gözüken, stil sahibi bölümlerle karşılaşıyorsunuz. Bölümler birbirinden ayrı görünse de bir şekilde bağlanıyorlar. Bir önceki ekrandaki olay sonraki ekrana taşınabiliyor, ama kısmen. Bu yüzden bölümleri geçmek için bazen bütüncül düşünmek gerekiyor bazen de parça parça. Bu bol "bazen"li cümle de oyunun güzel bir yanını, gizemini ortaya çıkarıyor zaten. Bütün olay yuvarlanan bir küreden ibaret olsa da giderek macera hissi baskınlaşıyor. Usta bir caz sanatçısının elinden çıkan özel ses ve müziklerin de yardımıyla, ambiansın huzuruna bırakıyorsunuz kendinizi. Oyun oynarken rahatlamak, daha da oynamanıza neden oluyor, daha yeni şarkılar dinlemek istiyorsunuz. Bu yüzden meraklıları için oyunun OST'si de kendi web sitesinde satılıyor. Kulak kabartmanızda fayda var.



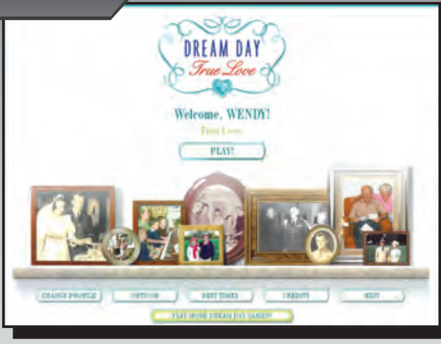
Bağımsız oyun festivallerinden ödüllerle dönen NightSky, değişik fizik motoru olan platform oyunu arayanlara birebir. Çok güzel fonlarda, çok güzel fon müziklerinde biraz mistik, biraz gizemli bir "küre" macerası bu. Ayrıca bağımlılık yapmak gibi bir amacı da yok. Zamanı az olan oyuncular için de son derece uygun bir tadımlık. Deneyin.

KÜNYE
Yapımcı: Nicalis
Grafikler: 4/5
Ses: 5/5
Oynanış: 4/5

İndir: www.nicalis.com

AŞKI NESNELER ARASINDA ARAYIP BULMAK







11 TL
EDİTÖRÜN NOTU
8.0

THE DREAM DAY: TRUE LOVE

The Dream Day oyunları 2007'den beri annelerimizin, babalarımızın bilgisayarlarını süsler ve sayıları hiç de az değildir. İlk oyundan bu son oyuna kadar 60 milyondan fazla kez indirilmiştir The Dream Day oyunları. Geçtiğimiz ay çıkan True Love da önceki bölümlere nazaran çok daha dokunaklı bir "Gizli Nesneleri Bulma" oyunu.

Bu sefer oyunun en büyük kozu, hikâyesi. 2010 yılında 70. evlilik yıldönümlerini kutlayacak olan Bill ve Helen çifti için kolları sıvıyoruz çünkü kutlamanın tüm sorumluluğu bizim üzerimizde... Tüm bu hazırlık aşaması boyunca Bill ile Helen'in 1939'da başlayan aşklarının nasıl günümüze kadar geldiğine tanık olacaksınız. Gerçek resimler ve notlarla desteklenen hikâye kesinlikle çok etkileyici, çünkü gerçek. Oyunun tasarımcılarından Cara Ely'ın büyükanne ve büyükbabası olan Bill&Helen çiftinin aşkı tüm saflığıyla oyuncuya yansıtılmış. Bill'in nasıl da romantik bir adam olduğunu, Helen'in ne kadar duygusal, fedakar bir kadın olduğunu yıl yıl görüyoruz. Zorlu savaş yıllarında ilişkilerine nasıl sahip çıktıklarını, zamana nasıl direndiklerini ve normalde bizi hiç de ilgilendirmezmiş gibi görünen tonla öğeyi bu tip bir oyunda görmek gerçekten ilginç bir tecrübe. Bence pek çoğunuzun bu hikâyeden çıkaracak dersleri var.

NEREDE BU İĞNE YA!

Oynanış diğer Dream Day oyunlarından pek de farklı değil. Belirlenmiş sürede, size verilen nesne listesine göre ekrandaki gizli nesneleri bulmaya çalışıyorsunuz. Rastgele tıklarsanız süreniz azalıyor, bir süre beklerseniz de ipucu veriyor oyun. Bu tip bulmacaların yanında resimleri birleştirme, eksik parçaları bulma ve point&click tadında mekân bulmacaları da yer alıyor. Bir oyun içine üç dört tür oyun sıkıştırılmış diyebiliriz bu anlamda. Tabii ki tüm oyunlar "dikkatli gözlere" ihtiyaç duyuyor. Samanlıkta iğne arar gibi yüzlerce nesne arasında dolaşmak bazen zor olabiliyor ama bunun da ayrı bir keyfi olduğu gerçek. Ayrıca hikâyenin sürekli ilginçleşip güzelleşmesi sayesinde kolay kolay "man of" deyip bırakmıyorsunuz.

Oyunla ilgili en büyük tehlikeyi açıklayayım son olarak. "Yeter bu kadar casual, biraz da *Dead Space 2* oynayayım" dediğiniz noktada, anne babanız tarafından engellenebilirsiniz çünkü siz sıkılsanız bile onlar oyunun sonuna kadar gitmek isteyecekler. Fakat 70 yıl! Dile kolay.

KÜNYE

Yapımcı: I-Play
Grafikler: ✓✓✓○○
Ses: ✓✓✓✓○
Oynanış: ✓✓✓✓○

İndir: http://bit.ly/hfkVqn

İSTESEM ÇOK ÜNLÜ OLABİLİRDİM! - BİR KUYRUKLU YALAN

84 TL
EDİTÖRÜN NOTU
7.0

TV SUPERSTARS

TV izleyen birisi değilim. Özellikle de birkaç tanesi hariç Türk kanallarından var gücümle kaçıyorum. Radyasyon ihtiyacımı daha çok kablodaki yabancı kanallarla gideriyorum. Bunun da en büyük nedeni geçmişteki TV izleyiciliğimden edindiğim tecrübe. Nasıl bitkisel bir hayat yaratıyor, nasıl en ufak şeyleri büyük veya tam tersi gibi gösteriyor, nasıl insanları salak yerine koyuyor ve nasıl propaganda aracı olarak kullanılıyor, biliyorum. TV Superstars'ta da benzer bir endişem vardı ama en azından istismarcı diziler, keman yüklü haberler, halay çekenler veya evlilik programları yoktur diye taktım Move'u bileğime...

TV Superstars bir parti oyunu ve kendisine konsept olarak da o parlak TV programlarını konu alıyor. İşe önce yüzünüzün fotoğrafını çekerek başlıyorsunuz. Eğer arkadaşlarınızla veya ailenizle yarışacaksanız, onların da görüntülerini alıp yarattığınız karakterlerle bir dizi programa katılmaya hak kazanıyorsunuz.

ROCKSTAR OLMAK VARKEN...

Nedir bu TV programları? Örneğin Lets Get Physical'da kendinizi bir sapanın ucunda buluyorsunuz. Metrelerce ötedeki hedeflerden birini seçip Move yardımıyla kendinizi oraya doğru fırlatmalısınız ama her hedefin gerektirdiği farklı bir çarpma biçimi var. Move ile hemen ince ayar çekip doğru pozisyona giriyor ve puanları kapıyorsunuz. Big Beat Kitchen'da ise kek yapmalısınız. Detayı bol mutfakta yumurta, yağ, muz, tava, ocak, un, şeker gibi malzemeleri doğru sırada, doğru miktarda kullanmalı ve o leziz yemeği ortaya çıkarmalısınız. Aşçımız bir ara rap şarkısı da söylememizi istiyor gerçi, ama konuya değinmek bile istemiyorum!





Oyundaki modların içeriği aslında çok da önemli değil çünkü asıl güzel ve komik olan onları nasıl yapamadığınız. Mesela erkek yüzünüze makyaj sürmek ve podyumda kıvırtarak skor toplamak TV karşısında dağılmanıza neden olacak kadar komik bir bölüm. Aynı şekilde bir evi dekore edememek, sıvayamamak, dekore edememek tam alay konusu... Oyun TV Superstars konseptini kullanıyor ama bununla da alay etmeyi ihmal etmiyor. Yapmacık sunucular, yapmacık konuşmalar, araya giren olabildiğince saçma reklamlar, çok dandik bir yarış için bile yüz bin kişilik stadyumun dolması, havai fişekler... Neler oluyor lan diyorsunuz, elinizde Move! Eğer o aşamaya geldiyseniz zaten oyun sizi yakalamıştır. O ilk şaşkınlık atlatılıp absürd bir komedi havası esmeye başladıysa ve evdeki herkes sizle dalga geçiyorsa oyun görevini tamamlamış demektir. Siz yine bu oyun sırasında perdeleri kapamayı unutmayın, yoksa Superstar hariç pek çok sıfatınız olabilir mahallede!

KÜNYE

Yapımcı: Sony Computer Entertainment
Grafikler: ✓✓✓○○
Ses: ✓✓✓○○
Oynanış: ✓✓✓○○

İndir: İndiremiyoruz komutanım!

ÖREN BAYANIN OYUNUNU DA YAPMIŞLAR!

ZEN BOUND 2

8 TL
EDİTÖRÜN NOTU
8.7



Makrome derslerinin çok gereksiz olduğunu düşünürdüm. Çocukluk işte! Halbuki öğretmenimin söylediklerini ciddiye alıp ödevlerimi yapsaydım, bugün Zen Bound 2'yi hiç takılmadan geçebilirdim. Efendim, demek istediğim şudur ki, ZB2 bir şekil ve bir ip arasında harika bağlar kurma üzerine kurulu bir oyun. Evet, bu kadar kısa cümle kurarsam bu kadar basit gözükür ama tam öyle değil. Kolay ama değil. Değil. Dur, karıştı!

Şöyle anlatayım: Ekranın tam altında gerili duran bir ip bulunuyor, ama üstü boyalı ve eğer ipi esnetip yere değdirirseniz o noktaya ve çevresine bir miktar boya sürünüyor. Oyunun sizden istediği de bu. Bulunduğunuz yüzeyin büyük bir bölümünü boyayla kaplamanız gerekiyor. Ne kadar yüksek oran, o kadar iyi. İlk bölümleri saymazsak, elbette sizden tek beklenen bir çiviye ip sarmak değil, ama öyle bile olsa zorlanırdınız. Çünkü oyundaki fizik motoru son derece gerçekçi çalışıyor. İpler gerginliği, sürtünmeyi çok iyi hesaplıyor. Bu yüzden bazı noktalarda bazı çivileri destek olarak alıp, dolanıp, şeklin ulaşamadığınız noktalarına gitmeye çalışıyorsunuz. Bazı bölümlerde ipinizin uzunluğu sınırlanıyor; en kısa yoldan yüzeyi taramanız lazım. Bazı bölümlerde de renk bombaları bulunuyor ip üzerinde; daha fazla alanı boyayan bu minik bombaları da dikkatli değerlendirmeniz gerekiyor.

İP DOLAMA OYUNU MU OLURMUŞ?!

Oyuna adını veren Zen kelimesi, *Bejeweled 3*'te olduğu gibi oyunun dinlendirici yanından geliyor. Sade görseller ve dinlendirici bir müzik eşliğinde şekillere ip doluyorsunuz. Bir süreliğine zekâya bile ihtiyacınız yok ama ilerleyen bölümlerde ipleri dolarken üç boyutlu düşünmeniz gerekiyor. Bunu yapmazsanız, dallı budaklı şekillerde alt bölüme veya üst bölüme, daha önce doladığınız bir ip yüzünden çıkamıyorsunuz. Minik kıvrımları iyi değerlendirmeniz, satranç oynar gibi sonraki hamlelerinizi düşünmeniz gerekiyor. Oyun burada karışıyor ama işin dinlendirme kısmını iyi kotardığı için saçınızı başınızı yolmuyorsunuz. En fazla "aman bu ne bea" deyip çıkıyorsunuz. Trakyalı mısınız?

Zen Bound 2, fare yardımıyla 3B ortamda çok iyi işler çıkarıyor. Oynaması kolay, çözmesi kolay. Ama uzmanlaşmak ve toplamdaki 100 küsur bölümde başarılı olmak için çok fırın ekmek lazım. Böylesine değişik kontrol mekanizması kullanan kaç oyun biliyorsunuz ki? 135 mi? Olsun, siz yine de bunu deneyin.



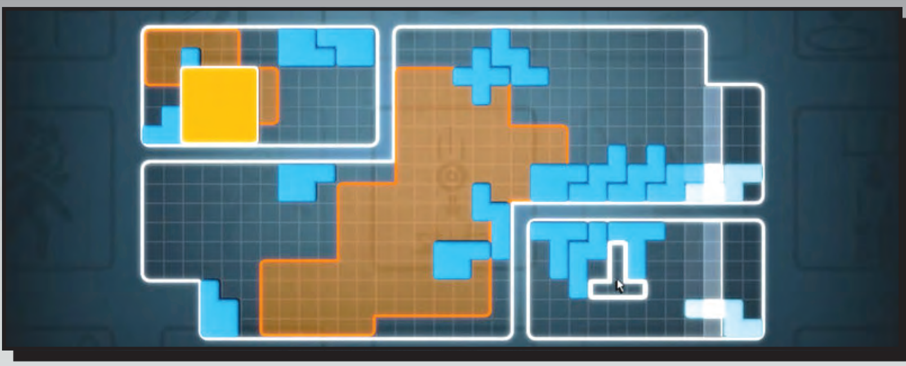


KÜNYE
Yapımcı: Secret Exit Ltd
Grafikler: 4/5
Ses: 4/5
Oynanış: 5/5

İndir: store.steampowered.com/app/61600/

MÜZİKLİ TETRİS

8 TL
EDİTÖRÜN NOTU
8.3





CHIME

Chime anlatması biraz zor bir oyun. Aslında bir videosunu izleseniz, bana fazla söz düşmeyecek ama madem henüz kağıt teknolojisi video oynatacak düzeye gelmemiş (ıyyy!) ben dilimi döndürmeye başlayayım.

"Müzikli Tetris" başlığını haybeye yazmadığımı belirtmek isterim öncelikle! Çünkü oyundaki sistem Tetris'tekinin biraz modifiye edilmiş hali. Tüm ekran çok ufak karelere bölünmüş bir alan ve size her hamle için, Tetris'tekinin aksine daha büyük, daha saçma şekiller yollanıyor. Bu şekillerle düzlemde bir bütün oluşturmalısınız. Amacınız tüm ekranın en az %50'sinde bütünlük sağlamış olmak.

Bütünlük oluşturan her bir grup parça, müziğin ritmine göre değişen bir hızda yok oluyor ve size puan-zaman şeklinde geri dönüyor. Bu yüzden müzikler oyunun çok önemli bir öğesi. Oynama hızınızı ve stilinizi çalan parçalara göre düzenlemelisiniz. Örneğin Moby çalarken çok uyuşuk olursanız, süreniz bittiğinde barajı geçemezsiniz. Çok düşünmeden hızla ekranı parsellemeniz gerekiyor. Gelen parçaları evirip çevirip, daha önce girmediğiniz bölmelerde bütünlük oluşturmalısınız. İki melodi arasında kalan zamanda, eğer doğru parçayı bu bütüne ekleyebilirseniz, daha büyük bütünlere ulaşır, hem de puan katsayınızı yükseltirsiniz.

15 tane Steam Achievement'ı olan Chime, ödediğiniz ücretin %80'ini *Çocukları Koruma Derneği*'ne bağışlıyormuş. Bağımsız bir firma için takdire şayan bir hareket doğrusu. Bulmaca, müzik ve Tetris tarzı oyunları seviyorsanız, hepsini güzelce yoğuran bu oyunu da büyük ihtimalle seveceksiniz. Sevmeseniz de en azından sevmiş gibi yapın, üzülmeyelim.

KÜNYE
Yapımcı: Zoe Mode
Grafikler: 3/5
Ses: 5/5
Oynanış: 4/5

İndir: store.steampowered.com/app/62100/



BU KADAR ZAMAN SONRA VE İLK OYUN OLMADAN... -ERCE GÜVEN

YOK ABİCİM ben hiçbir zaman daha fazla para kazanmak uğruna oyunların sıka sıka suyunun çıkartılmasını anlayamayacağım. Hele ki adı üstünde "üçleme" olan bir oyunun ilk parçası olmadan başka bir platforma taşınması hiç anlayamayacağım. İşin görünen kısmı "PS3 sahipleri de bu muhteşem deneyimi yaşasın" olabilir ama ben bu cümleyi "PS3 sahipleri de bize muhteşem para kazandırsın" okumaktan kendimi alamıyorum.

Ama adamlara hak da vermiyor değilim, ben de sadece PS3 kullanıyor olsam Mass Effect 2'yi koşarak değil, uçarak gider alırdım!

SHEPARD HEP AYNI SHEPARD

Eğer son birkaç yılınızı sepet altında falan geçirmediyseniz Mass Effect ismini mutlaka duymuş olmalısınız. Duymadıysanız da rahatlıkla oyun dünyasının *Star Wars*'u olarak tanımlayabileceğim bu muhteşem oyunla tanışmak için çok geç kalmış sayılmazsınız. Hele ki serinin son oyununa bir yıldan az süre kalmışken elinizi biraz çabuk tutsanız iyi olur.

Oyunun PC ve 360'a çıkışının üzerinden bir yıl geçtiği için bu yazıda hikâyeye değinsem mi değinmesem mi kestiremiyorum. Spoiler'sız bir anlatım bu dakikadan sonra gerçekten zor. Ancak şunu söyleyebilirim ki eğer imkanınız varsa ME2'den önce bir şekilde PC ya da X360'da ilk oyunu oynayın ve nasıl bir hikâyenin parçası olduğunuzu bizzat kendiniz keşfedin. Eğer böyle bir şansınız yoksa Bioware'in Dark Horse'la birlikte sizin için hazırladığı çizgiromanvari anlatımla yetinmek zorundasınız.

Mass Effect 2'nin PS3 sürümünün ilk dikkat çeken noktası da burası. Bildiğiniz gibi diğer platformlarda eğer ilk oyunu oynadıysanız save dosyalarınız sayesinde ilk oyundaki ana kararlarınızı ikinci oyuna aktarabiliyor ve bu kararların sonuçlarını içeren bir hikâyeye dahil oluyordunuz. Eğer save dosyalarınızı saklamadıysanız ya da ilk oyunu hiç oynamadıysanız ikinci oyunun başında size kısa bir özet geçiliyor ve bazı kararları sizin yerinize oyun kendi başına alıyordu.

PS3'te ilk oyundaki tüm önemli anları yaklaşık 15 dakikalık bir "giriş" kısmında, çizgiroman ortamında yaşıyor ve kararlarınızı veriyorsunuz. Hayati kararla-

HANGİ PLATFORM

PC ve X360 kullanıcıları Mass Effect 2'ye 1 yıl önce tanıştılar. PS3'e ise ancak nasip oldu ME2. Eğer iyi bir PC'niz varsa bu oyunu konsolda oynamak isteyeceğinizi hiç sanmıyorum. Gerek grafiksel üstünlüğü gerekse geleneksel RYO arayüzü kullanımındaki başarımı nedeniyle ME2 için en iyi platform kesinlikle PC.

Ama PC'yi devre dışı bıraktığınızda ME2 için PS3 ideal platform haline geliyor. Hem yeni ME3 grafik motorunu kullanması hem de tüm indirilebilir içeriğin PS3 sahiplerine ücretsiz sunuluyor olması büyük avantaj. Ama eğer seriyi ilk oyundan itibaren oynamak ve save dosyalarınızı taşıyarak ilerlemek istiyorsanız o zaman konsollar arasındaki mücadeleyi X360 kazanıyor.



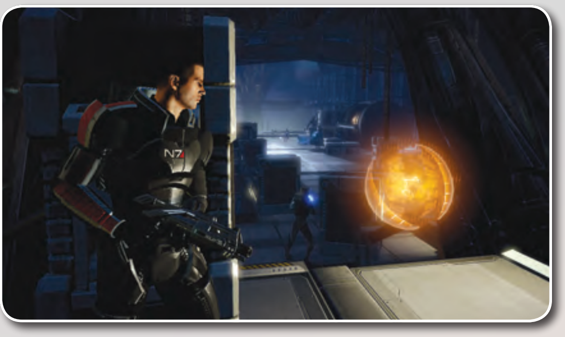
Oyunun Mass Effect 3 grafik motorunu kullandığını söylemek, "ME3 motoru için ME2'nin biraz geliştirilmişini kullanacağız" demek değil midir?

Oyun çoğunlukla aksiyondan aksiyona atlayarak geçiyor. Rol yapma olarak bazı özelliklerinizi geliştiriyorsunuz.



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ En sonunda PS3'te! ✔ Sinematik RYO deneyimi ✔ İçine hapseden hikâye ✔ ME3 grafik motoru ✔ Tüm indirilebilir içerik bedava geliyor
- ✖ 1 yıl kadar geç mi çıktı ne? ✖ ME3 motoru daha etkili kullanılabilirdi



Kamp ateşine bakar gibi her gördüğünüz yuvarlağa dalıp gitmeyin.



Siper almadan çarpışmak dinimizce caiz değil. Gördüğü her kutu arkasına saklanan adama nasıl kahraman diyorlar onu da bilemedik.

rınız, romantik ilişkileriniz hep bu çizgiroman üzerinde şekilleniyor ve ikinci oyuna aktarılıyor. Hoş bu kısmı gören bir "hardcore" oyuncunun ilk oyunu da tecrübe etmeden duramayacağına adım gibi eminim ama yine de Bioware'i bu yaratıcı çözümünden dolayı kutluyorum.

DOLU DOLU MASS EFFECT

Bioware'in bu sinematik RYO şaheseri için PC ve X360 kullanıcıları olarak tonla para ödemek ve sayısız indirilebilir içeriği satın almak zorunda kalmıştık. Bu içeriklerde yeni görev arkadaşlarından tutun, silahlara, zırhlara ve yeni görevlere kadar her şey vardı. Sayısını tam olarak hatırlamasam da 20 civarı olan bu içeriklerin tamamı PS3 sürümüyle beraber geliyor. Evet yanlış duymadınız! Neredeyse oyuna verdiğimiz paranın aynısına mal olan bu ekstralar, PS3 kullanıcılarına daha ilk saniyeden ücretsiz. Aslına bakarsanız bu parçalardan bazıları zaten ana oyuna gömülü gelmeliydi, dolayısıyla oyunun sıkı takipçileri için biraz geç kalmış olsa da Bioware'in bu hatadan dönmesi iyi. Özellikle en son içerik olan Shadow Broker ilk oyundan beri cevabını aradığımız bir soruyu yanıtlıyor ki bunun sadece ekstra para ödeyen oyunculara sunulması büyük bir haksızlıktı.

RYO MU SHOOTER MI?

Mass Effect 2'nin benim de zaman zaman en çok eleştirdiğim yönü olan "az rol yapma, bol adam vurma" modu konsol versiyonlarında kendini daha bir belli ediyor sanki. Mass Effect 1 ve 2'yi hem PC hem X360'da oynamış ve toplam 12 defa bitirmiş biri olarak söylüyorum ki X360 sürümünde RYO hissi çok daha zayıf. PS3'te de durum çok farklı değil. Zaman zaman kendinizi *Killzone* oynuyor sanabilirsiniz. İkinci oyunun ilkine göre daha fazla aksiyon içeriyor olması da bu hissi üst seviyeye taşıyor.

Ama burada Bioware'in hakkını teslim etmek istiyorum. Gerek *Dragon Age* gerekse *Mass Effect*'te konsol kumandalarını en etkili şekilde kullanmayı başardı adamlar. RYO deneyiminin konsollar üzerinde yıllarca "Japon RYO"su kavramından öteye gidememesinin temel sebeplerinden biri belki de kontrollerdi. Çünkü RYO dediğinizde aklınıza en başta sayısız kısayol tuşu, birden fazla karakterin aynı anda kontrol edilmesinin getirdiği zorluk geliyordu. Şundan emin olun ki Mass Effect 2'nin PS3 sürümü de en az X360 sürümü kadar kolay oynanabilir durumda ve sizi kontrollerle boğmak yerine oyundan keyif almaya davet ediyor.

YÜZÜNE RENK GELMİŞ SHEPARD!

Biz Mass Effect 3'ü beklerken ikinci oyunun PS3 sürümünün duyurulması ister istemez asıl oyunun geliştirme sürecinin etkileneceği izlenimini doğurmuştu. Bioware bu noktada akıllı bir adım atmış ve ME2'nin motorunu PlayStation'a uyarlamak yerine ME3 için tüm platformlarda ortak geliştirdiği grafik motorunu kullanmış. Bu sayede hem geliştirme sürecini ve ekstra masrafları engellemiş hem de PS3'te X360'a göre daha güzel görsellere sahip bir Mass Effect deneyimi yaratmayı başarmış.

İki konsol sürümü karşılaştırıldığında PS3'ün daha akıcı bir performans sunduğunu söylemek mümkün. Grafiklerde de farklılıklar seçilebiliyor ama durum yetkililerin söylediği gibi "çooook daha güzel grafikler" cümlesinin içini pek doldurur nitelikte değil. Yine de yaşına rağmen hâlâ çok güçlü bir konsol olan PS3'ün yeteneklerini önemli ölçüde kullanabildiklerini görmek güzel.

ÜÇ DEYİNCE BİTİRİYORUZ

Sovereign, Citadel, Reapers, Saren, Geth, Biotics... Bu kelimeler şu an için sizlere bir şey ifade etmiyor olabilir. Ama Mass Effect 2'yi oynadıktan sonra her biri aklınıza kazınmış olacak. Bana göre 2010'un en iyi üç oyunundan biriydi Mass Effect 2. Ve bu, PS3 sahiplerinin birkaç hafta daha 2010'da yaşaması için çok iyi bir sebep.

Mass Effect serisini her seferinde baştan tanımlayamayacağımı fark ettim az önce. Gerek ilk oyunu gerekse ikinci oyunu anlatırken, şu anda söylenebilecek her şeyi yazıp bitirmiş durumdayım. Ama sanırım bu muhteşem oyunu neden oynamanız gerektiğini en iyi anlatan cümleler şunlar:

"Bugün itibariyle Mass Effect 2'nin başardığı şey, her "benim" diyen oyunun yapabildiği bir şey değil. İnanılmaz derinlikte bir altyapı üzerine kurguladığı bu kadar sürükleyici bir hikâyeyi, çok daha hızlı ve çok daha akıcı bir şekilde anlatmış Bioware. İlk oyundaki tüm hataları gidermiş. Aksiyon / Rol Yapma ikilisinin Aksiyon kısmını ön plana çıkarmış ama bunu RYO severleri kızdırmadan becermiş. Sonuçta ortaya 1-2 ufak hatası dışında bir başyapıt çıkmış.

Mass Effect 2, belki Bioware'in yaptığı en iyi oyun değil ama Mass Effect üçlemesi Bioware'in en önemli sanat eseri olacak. Buna şüphe yok..."

Şimdi kendinize bir iyilik yapın ve vakit kaybetmeden Mass Effect 2'yi oynamaya başlayın. Fazla vaktiniz yok! Çünkü üçüncü oyun gelmeden önce bu deneyimi baştan sona yaşamış olmak için bir arkadaşınızın PC'sinin başına oturarak ya da X360'ını ödünç alarak Mass Effect 1'i de oynamak isteyeceksiniz.



İnsan/makine bu zombiler oyunun simgesi.

Dragon Age > Mass Effect 2 > Neverwinter Nights





SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Mass Effect efsanesinin parçası olmak için son şans! Bu treni de kaçırırsanız artık iPhone sürümünü (!?) beklemek zorunda kalırsınız.

9,3

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon - RYO → **Yapım:** Bioware → **Dağıtım:** EA / Aral → **Kutulu Fiyatı:** 179 TL → **Dijital İndirme:** Yok
→ **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** masseffect.bioware.com



ÇEKİRGE İKİ ZIPLAR, HELGHAST ÜÇ -İNCELEYEN: SİNAN AKKOL, RÖPORTAJLAR: TUĞBEK ÖLEK

KILLZONE® 3



Sabit makinalıları yuvalarından söküp götürebiliyorsunuz. Haliyle sabit olmadıkları için o zaman makinalı deniyor onlara.

İnsanlığı ne de güzel özetliyor şu söz: "Bugünün eziyet çekenleri, yarının zalimleridir." Gücü ele geçirenin güçsüzü ezmesi, içimizdeki karanlığın bir sonucu olsa gerek. Herkesin eşit olduğunu görememek de bu körlüğün yan etkisi.

Killzone serisinde anlatılan hikâyenin de bu gerçeği içerdiğini anlamam üçüncü oyuna nasip oldu ilginç bir şekilde. Düz Nazi uyarlaması olarak gördüğümüz Helghan kolonisi yurttaşlarının, aslında 250 yıl süren bir çekişmenin sonucunda bu hale geldiklerini yeni öğrendim. "ABD-vari iyi çocuklar" olarak gördüğümüz ISA'nın geçmişte onları yaşamaya müsait olmayan Helghan gezegenine hapsetmesiyle başlamıştı meğer her şey. Aslında bu geç fark ediş benim değil, bu kadar derin bir arka plan hikâyesi yazıp da bunu oyunda vermeyen Guerilla'nın ayıbı. Ben bu ayıbı biraz olsun kapatmak için araştırma yaptım ve Killzone 1'in başlangıcına kadar olan hikâyeyi sizlere hazırladım. Bu sayfaların altına yayılmış olarak bulabilirsiniz kendisini.

Killzone 3 bu yılın ilk bombası. Ve 2011'in PS3'e özel oyunların hegemonyasında geçeceğinin ilk göstergesi. Böyle dediğim için beni PS3 fanatiği sanmayın, her üç konsolu da çok seviyorum. Ancak Sony'nin Killzone 3 ile girdiği yenilik silsilesi, oyunculuğun geleceğini bugünden görmemizi sağlıyor.

Fakat oyunun kendisi, bu yenilikçi dalganın bir parçası değil ne yazık ki. Oturup Killzone 2'yi oynadıktan hemen sonra Killzone 3'e başlarsanız, aradaki farkı anlamazsınız. Tam KZ2'nin bittiği anda başlıyor, aynı karakterleri yönetiyorsunuz ve hikâye dikiş yerleri gözükmeyecek şekilde birbiriyle bağlanıyor. Hatta hikâyenin KZ2'ye göre biraz zayıf olduğunu bile söyleyebilirim. Ama KZ3 yenilik konusunda benzerlerinin çok ötesinde riskler alıyor ve biliyor musunuz, bu çatışmadan yüzünün akıyla çıkıyor.

Nasıl mı?
Belki bugüne kadar 3DTV için optimize edilmiş bir oyun oynamışsınızdır. Veya hareket sensörü için yapılmış bir FPS'yi Wii'de denemişsinizdir. Tamamen Türkçe seslendirilmiş olan *Crysis*'i ise büyük ihtimalle hepiniz oynamışsınızdır.

Ama bu üç özelliği bir PS3 oyununda, hepsini bir arada, ilk defa Killzone 3'te tecrübe edeceksiniz.

İNANILMAZ BİR TECRÜBEYDİ

Gözünüzün önüne getirin: İki tane kazık kadar adam, gözlerinde 3D gözlükler, ekrana doğru gelen füzeden kaçmak için kafalarını eğiyorlar. Elbette bu iki kazık kadar adam ben ve Tuğbek'iz! (Aslında daha çok ben kazık gibiyim, Tuğbek hem kısa hem de çok kilo verdi. Daha çok bir kazık, bir de kürdan gibi adam diyelim :) Sonra ben iki elimle birden nişan alıp roketçiyi vurmak için ateş açıyorum. Elim titriyor ve ıskalıyorum. BAM! Alnımın çatına yedim sniper mermisini. Bu seviyede bir "oyunun içine girme" tecrübesini çok ama çok az yaşadığımı söyleyebilirim ve şimdiye kadar yaşadıklarımda da %99 oranında hayal gücüm soktu beni o moda. Killzone 3 ise 3D ve hareket algılama gibi iki ileri teknolojiyi kullanarak bunu başarıyor. Üstüne bir de Türkçe seslendirme eklenince, bir önceki oyundan yapı olarak hiçbir farkı olmadığından benden şamar yemesi gereken bir oyun, övgü dolu sözlerime mazhar oluyor.

Yeniliklerden bahsetmeye seslendirmeyle başlayalım. Bu tabii ki Guerilla'nın başarısı değil, Sony Türkiye'nin ve bu sene üç oyunu komple Türkçeleştirmek için canla başla ter döktüğünü bizzat bildiğim Özgür Kirazcı'nın başarısı. Çevirilerin kalitesinde iniş çıkışlar olsa da (çeviriyi OGZ'de de röportaj muhabirliği yapmış olan Semih Sancar ve ekibi yapmış) ilk denemeler için genel olarak başarılı diyebilirim. Sadece Türkçe menüler ve yazılar değil, seslendirmeleriyle birlikte komple Türkçe bir oyun var karşımızda. Amerikan filmi Türkçesiyle konuşuluyor tabii, ama TRT'de asla duyamayacağınız, yakası açılmamış küfürler duyuyorsunuz (salonda ve ailenizin yanında oynamayı düşünüyorsanız uyarayım şimdiden). Bu konuda bir denge olsa çok iyi olur bundan sonra "hey dostum, o beyaz kıçını tekmeletme bana" dedikten sonra "siz benimle d***ak mı geçiyorsunuz?" gibi bir çeviriyle karşılaşmak bazı oyuncular açısından rahatsız edici olabilir. Ya komple öz be öz Türk küfürleri kullanılsın ya da "lanet olası" Amerikan filmi Türkçesi. Seçin birini lütfen çevirmen arkadaşlar, çünkü ikisi birden gitmiyor.

Seslendirmeler güzel, özellikle Helghast yönetim kademesini çok bilinen ve profesyonel seslendirme sanatçıları seslendirmiş. Ama yönettiğimiz Sev, Rico ve Narville'in seslendirmeleri biraz yapay ve zorlama olmuş ne yazık ki. Bir de Türkçe seslendirme, arka plan müziğine göre →



Helghast'ın ISA askerlerine gösterdiği acımasızlık gözünüze sokuluyor.

BEN OLSAM

Çevre etkileşimini artırır, oyun süresini kısaltacağıma uzatır ve oynanışa yenilikler eklerdim. Çünkü 3D ve Move teknolojileri her ne kadar müthiş olsa da, PS3 sahiplerinin %90'ı bu oyunu çıplak haliyle oynayacak ve onlar da iki yıl bekledikten sonra bir gelişim görmeyi hak ediyor.



Killzone 2 çoğunlukla gri-metal koridorlarda geçtiği için eleştirilen Guerilla, bu kez her bölümü diğerinden farklı ve çok daha renkli hazırlamış.

SANKİ TÜRKİYE'DEKİ STÜDYODA SESLERİ KAYDEDERKEN BASLARA ABANMIŞLAR GİBİ VE AKSİYON SIRASINDA BİZE SÖYLENENLERİ ÇATIŞMA GÜRÜLTÜSÜNDEN DUYAMIYORUZ

çok daha baskın. Sanki Türkiye'deki ses stüdyosunda sesleri kaydederken baslara abanmışlar gibi. Ve aksiyon sırasında bize söylenenleri çatışma gürültüsünden duyamıyoruz nedense.

Türkçeleştirme konusunda olumsuz düşündüğümü sanmayın lütfen, şöyle bir gerçek var. Ben filmleri orijinal dilinde seyretmeyi severim, dublajlı filmlere gitmem. Bu yüzden de normalde orijinal dilinde oynamak daha keyifli gelmeliydi bana. Ama öyle olmadı. Zaten gümbür gümbür bir aksiyon içindeyiz, bir de altyazıyla, kimin ne dediğini kafamda Türkçeye "decode" etmekle uğraşmamak iyi geldi.

MOVE! MOOOVEEE!

Oyunun ikinci yeniliği, Move'la oynanabiliyor olması. Hardcore oyuncular için Move'un Kinect'e göre çok daha anlamlı olduğunu en başından beri savunuyorum, Killzone 3 beni haklı çıkartan ilk oyun oldu. Sanki hiç fare-klavye ile FPS oynamamışım gibi, oyun çok zor olmasına rağmen, gayet doğal bir geçiş yapabildim Move kontrollerine. Ve işin güzel yanı şu, elinizde Move'un diğer parçası (Nunchuk) yoksa, sol elinize Dualshock'unuzu alıp yürüme, bomba atma ve nişan alma fonksiyonlarını rahatlıkla gerçekleştiriyorsunuz. Ben zorlanacağımı düşünmüştüm ama gayet rahat bitirdim tüm oyu-



ISA güçlerinin ana piyade indirme gemileri olan Raider'lar biraz ergonomi karşıtı değil mi sizce de? Üstü kabak gibi açık biraz da!



Chaser birimlerinin tek bir amacıvar: Hayattaki ISA askerlerini yakalayıp bıçaklamak ve sürükleyerek uzaklaşmak

KILLZONE TARİHÇESİ

Killzone serisinin çok derin bir arka plan hikâyesi var aslında, ancak Guerilla oyunun aksiyonunu yavaşlatmamak için bunu yeterince kullanmamış. Benim gibi oyunların arka planını doldurmayı sevdiğinizi biliyorum, o yüzden sizler için biraz araştırdım. Ve diyorum ki: Neler dönmüş Serhat yaw!

2055-2060

Dünyanın kaynakları hızla tükenirken, kalan son kırıntılar için çıkan çatışmalar kısa sürede nükleer bir savaşa dönüşür. Kendi kendini yok etmemek için dünyanın en büyük şirketleri ve ülkeleri UCN'i (United Colonial Nations) kurar. Amaç, elde kalan kaynakları birleştirip diğer gezegenlerde koloni kurmaktır.

2090-2111

30 yıl süren çabadan sonra ilk gemiler dünyayı terk eder. İlk ve en ufak koloniler Güneş Sistemi'nin içinde kurulur. Dünya'ya en yakın ikinci yıldız olan Alpha Centauri'ye ilk keşif modülleri ulaşır. İki gezegen vardır kaynakları işe yarayan: Cennet gibi olan Alpha Centauri B ve kaynakları bol olsa da insanı öldürecek şartlara sahip olan Alpha Centauri A.

2112

UCN Alpha Centauri'deki kolonileşme hakkını tekeline alır. Çünkü burası uzayın daha derinliklerine gönderilecek gemiler için ilk durak olacak çok önemli bir nokta olacaktır.

2116

UCN'in tam altı koloni gemisi birden yok olur! Bu müthiş bir ekonomik darbedir. Dünyanın en büyük endüstriyel şirketi Helghan Corp. Alpha Centauri'nin kolonileşme hakları için başvurur. Paraya acilen ihtiyaç duyan UCN, hakları Helghan'a satar.

2127

Helghan koloni gemileri Alpha Centauri'ye ulaşır. Alpha Centauri A'ya Helghan adı verilir ve yüzeyi insan yaşamına elverişli

nu bu şekilde. Önemli olan size en rahat gelen tutuş şeklini bulmanız. Ben sağ elime Move'u, sol elime de Dualshock'u alıp, dirseklerimi dizlerimin üstüne koydum, sağ bileğimi de sol bileğimin üstüne çapraz bir şekilde yerleştirdim. Böylece hiç yorulmadı kollarım. En başta sağ elimi dümdüz ileri uzatarak oynamaya çalıştım ama 1 saat sonra yoruluyor insan haliyle.

Move'un doğallığı gerçekten takdire şayan. Bazı yerlerde öyle bir havalara girdim ki sormayın. Bir bölümde çok kısa sürede iki headshot'la indirmeniz gereken iki Helghast var. Eğer ıskalarsanız alarm veriyorlar ve bir manga askerle uğraşmanız gerekiyor. Burada nişan alırken gerçekten strese girdim. Dualshock'u bırakıp Amerikan polislerinin nişan aldığı gibi Move'u iki elimle bir tabanca gibi kavrayıp ateş etmeye başladığımı eğlenerek fark ettim.

Tabii kendinizi rahat hissedebileceğiniz bir ayar bulmanız gerekiyor Move'la oynarken. Siz Move'u hareket ettirince silah da hareket ediyor, kenarlara yaklaşınca da ekran dönüyor. Bu yüzden Deadzone'u ve hassaslığı kendinize göre iyi ayarlamanız lazım. Ben ideal ayarlarımı, Deadzone %50'de, Crosshair Sensitivity %30'da, Eğilme de Toggle ayarında iken buldum.

Dediğim gibi, Move'la oynamak o kadar doğal ki, oyunun üçte ikisini bitirdikten sonra L2'ye basılı tuttuğumuzda girilen bir Auto Aim modu olduğunu fark ettim. Yine de bunu kullanmamayı tercih ettim, çünkü Auto Aim'le oynarsanız →



HERMAN HULST RÖPORTAJI



Tuğbek: Selam Herman. Killzone 3 neredeyse piyasaya çıkacak, çok heyecanlı olmalısın. Hiç sahte inceleme yaptırdınız mı? Hani stüdyolar oyun çıkmadan sahte inceleme hazırlatır ya fikir sahibi olmak için.
Herman: Hayır, ben daha çok kullanıcı testleriyle ilgileniyorum. Çok erken aşamalarda bile bir bölüm ya da özellik tamamlandığında herhangi birini alıp oyunu test ettiriyoruz ve sevip sevmediklerine bakıyoruz. Aynı zamanda elimizde Killzone 2'ye gelen oyuncu yorumları da vardı ve her zaman için hayranlarımızı dinleriz.

T: Killzone ile oyun endüstrisinin en güçlü IP'lerinden birini yarattınız. Bunu kitaplar, çizgi romanlar gibi başka medyalara genişletme planlarınız var mı? Ya da belki filmlere?
H: Killzone'dan bir film yapmak hep konuştuğumuz bir konu. Ama biz bütün dikkatimizi ve bütün odağımızı mümkün olan en iyi oyunu yaratmaya çevirdik. Eğer siz böyle yan projeler yaparsanız bu odağınızı dağıtabilir. Eğer başkalarının bunu yapmasına izin verirseniz, sonunda seriye neler yapacaklarını bilemezsin.

T: Yani bu konuda biraz korumacısınız.
H: Biraz mı!!! Bu bizim bebeğimiz yahu.

T: Guerilla yaklaşık 150 kişilik bir ekip. Hep tek bir oyun üzerinde mi çalışacaksınız? Hiç aynı anda birden fazla oyun yapmadınız. Yeni türlere, yeni fikri mülklere geçmek için bir planınız var mı yoksa işleri küçük tutmak ve Killzone ile mi devam etmek mi istiyorsunuz?
H: Şimdiye kadar sadece tek oyun üzerinde çalışmamıza yol açan sınırlar vardı. Stüdyomuz 17.yy'dan kalma çok güzel bir Amsterdam kanal evi ama aynı anda iki büyük projeyi yürütmek için yeterince büyük değil. Şubat'tan itibaren gene burada, Amsterdam kanallarında bulunan daha büyük bir alana taşınıyoruz ve o zaman başka bir oyun daha geliştirebilecek kadar büyüyebileceğiz. Tabii asıl soru ne yapacağımız ama bunu cevaplamak benim için hâlâ çok zor. Guerilla'nın güzel grafikleri ve aksiyonu seven insanlardan oluştuğu ortada ama bu illa başka bir FPS yapacağız anlamına gelmiyor. İleride duyurduğumuz zaman şaşıracaksınız.

T: Yani Shellshock ya da Killzone gibi bir şey değil, FPS değil ama yeni bir IP geliyor diyebilir miyiz?
H: Dediğim gibi hakkında açıklayabileceğim çok az şey var.

T: Tamam, zorlamayacağım. Ayrıca çok uluslu bir ekibiniz var, sanırım 20'den fazla ülkeden çalışanlarınız var. Ama aynı zamanda Hollanda'da çok fazla demoscene grupları olduğunu biliyoruz. Scene'den gelen elemanlarınız var mı?
H: Muhtemelen burada çalışan her geliştiricinin geçmişinde demoscene olmuştur. Geliştirme direktörümüz Arjan Brussee'ye kadar geçmişte kendi projeleri üzerinde çalışmış olan çok kişi var. En azından çalışanlarımızın yarısının böyle bir geçmişi vardır.

T: Yani çok yardımı oluyor diyebiliriz.
H: İş için başvuran insanların kendi projelerini yapmış olmalarını daima severiz. Eğitimlerinin dışında yan projeler geliştirmişlerdir. Bir yazılımcı için örneğin daha önce motor üzerinde çalışmış olmak harikadır veya bir sanatçı belli projeler yaptıysa yararlıdır. Daha fazla deneyim kazanmalarını sağlar. Yani bir demoscene geçmişleri olması çok iyi bir özelliktir.

T: Son bir soru; oyun piyasaya çıkmak üzere. Oyuncuların Killzone 3'te bakmalarını beklediğiniz ana şeylerden bahseder misiniz? PS3 sahiplerinin ilk neyi denemelerini ya da neye önem vermelerini istersiniz?
H: Killzone, Helghast hakkında ve daima onun çevresinde var oldu. Killzone 3'te hikâye olarak işler tersine dönüyor. Artık saldıran değil kaçmaya çalışan taraf olduğumuz için Killzone 2'den çok farklı bir deneyim yaşayacaksınız. Düşman gezegende birkaç yüz adamla birlikte sıkışıp kalmışsınız ve düşmanlar muazzam; bu çok bunaltıcı. Yeni silahları var, yeni türde düşmanlar tanıtılıyor. Düşman gezegenin neredeyse her köşesini göreceksiniz ve sonra uzaya kadar gideceksiniz. Move ya da Sharpshooter ile, 3D olarak, single -multi oynamak ya da botlara karşı multiplayer oynamak... Oyunda herkese göre bir şeyler var.

olmadığından yörüngeye büyük bir uzay istasyonu kurulur. Cennet gibi olan Alpha Centauri B'ye ise Vekta ismi verilir ve 12 koloni kurulur.

2133
Tüm dış kolonileri merkezi bir askeri güçle yönetmenin mümkün olmadığını gören UCN, her koloniye askeri birim kurma hakkı verir. ISA (Interplanetary Strategic Alliance) adlı bu güç, her şeyiyle dünyaya bağlıdır.

2138
Gerçek zamanlı iletişim teknolojisi gelişince Helghan ve Vekta, Vekta'daki merkezi bir yönetimce yönetilmeye başlanır (Helghan Procterate). Helghan sınırsız endüstriyel kaynakları, Vekta da dünyada bulunabilecek her türlü lüksü üretebilmektedir. İşsizlik %5'e düşer, kaynaklar sınırsızdır, buradan geçen her dünya gemisine hem vergi kesilmekte, hem de enerji satılmaktadır. Her iki gezegen de aşırı bir hızla zenginleşir. Para yığılmaya başlar.

2140
Helghan Procterate ISA'dan bağımsız ufak bir askeri güç kurar. ISA sadece polislik ve gümrük işlerine bakacak olan bu gücü tehdit olarak görür ve yetkilerini sınırlamak için çeşitli kanunlar icat eder.

2155
Helghan Procterate'in (HP) elindeki para yığınağı öyle artmıştır ve artık dünyadan aldığı maddi destek ihtiyacı o kadar azalmıştır ki, Alpha Centauri'deki tüm yönetim haklarını dünyadan satın almaya karar verir. Diğer kolonileri yönetmek için para saçmakta olan UCN, böylesine yüklü ve peşin bir ödemeye hayır diyemez. Bazı haklar bu anlaşmanın dışında tutulur.

2155-2190
Helghan altın çağını yaşamaktadır. Her dünya gemisinden vergi almakta, kolonilerini dilediği gibi geliştirmektedir. Helghan'ın yüzeyinde otomatik çalışan yüzlerce fabrika kurulmuş,

hile gibi oluyor oyun. Üst zorluk seviyelerinde böyle bir seçenek yok ama zaten diğer zorluklarda da kapatabiliyorsunuz.

Move'la iyi nişan alabilmemiz için yakın çatışmalar azaltılmış. Catcher birimleri hariç çok dibinize kadar giren düşman olmuyor ve genellikle çatışmalar siper arkasından yapılıyor. Başlarda orta mesafe ve uzun mesafe çatışmaları arasında bir denge olsa da oyunun ortalarından sonra tamamen uzak mesafe çatışmaya dönüyor ve bu da heyecanı biraz azaltıyor.

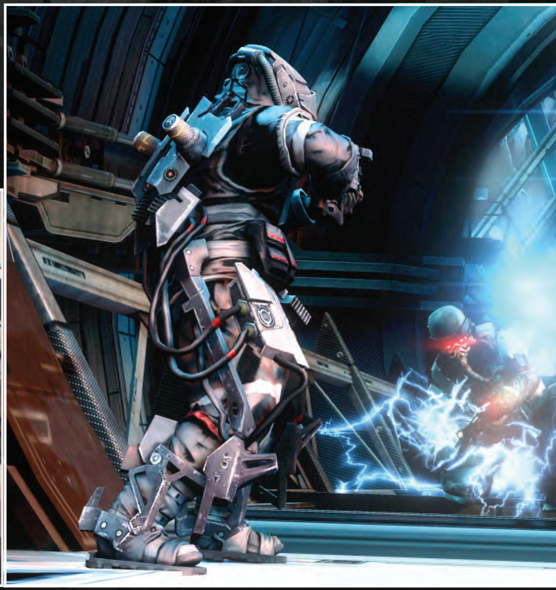
TİRİDİNE BANDIM...BANG!

Vee, oyunun en can alıcı olmaya aday yanına, yani 3D'ye geliyoruz. Büyük bir heyecanla teste istediğimiz Bravia TV'yi açtık. Senkronu sağlamak için biraz donanımla ve biraz da ayarlarla uğraştık… En sonunda Killzone 3'ü 3D oynamaya başladığımızdaysa… Kendimizden geçtik. Derinlik ve netlik ayarıyla uğraşmak zorunda kalıyorsunuz biraz ama silahınızın size doğru uzaması, uzakların ise TV'nin içine doğru gömülerek uzaklaştığını gördüğünüz anda düz 2D bir FPS'ye tamah etmek gerçekten zorlaşıyor sizin için.

Ama teknik bir sorun yaşadık, biz KZ3'ü oynarken daima bir ikilik vardı görüntülerde. Bunun benim gözümden, TV'nin veya oyunun ayarlarından, TV'ye olan mesafemizden kaynaklandığını düşündük önce (ve bu sırayla) ancak Kaan ve Tuğbek'le birlikte saatlerce birçok farklı konfigürasyon denedikten sonra hâlâ tamamen "gölgeli" 3D'den kurtulamamıştık. Görüntü ara videolarda şahane 3D veriyorsa, oyun içi aksiyonda bir ikilik oluyordu. Oyun içini tam ayarladığımızda, ara videolarda hafif bir ikilik peydahlanıyordu. Galiba sorun, ya gözünüzün ya da oyunun sizin oynayış hızınıza göre kendini ayarlayamamasında. Sakin sahnelerdeki 3D derinliğe gözünüz alıştığında, ileri doğru koşturduğunuz sekanslarda bir kayma oluyor. Aksiyonun içinde olduğunuz ve çeşitli derinliklere hızla gözünüzü adapte etmeniz gerektiğinden olabilir bu ikilik, ki bazen kayboluyor, bazen yeniden ortaya çıkıyordu.

Ancak bu demek değil ki oyunun 3D'si bozuk. Her şey gözünüzün alışmasına bakıyor ve maksimum 10 dakika içinde o derinlik hissi sizi içine doğru çekiyor. Avatar filmindeki gibi dışarı uğrayan bir görüntü değil, TV'den içeri doğru sizi çeken bir derinlik söz konusu ve çok, çok başka bir deneyim haline geliyor kısa sürede. Özellikle ormanda ya da derinliği olan tüneller gibi ortamlarda kendinizi kaybediyorsunuz. Hele ki oyunun sonlarına doğru yerçekimsiz bir ortamda girdiğiniz çatışmalar var ki, havada uçan cesetler, üstünüze doğru döne döne gelen kutular falan sizi öyle bir hale getiriyor ki, bundan sonra 3D olmayan FPS'lere hafif eksikmiş gözüyle bakacağımızdan korkar oldum.

Elektrik-Arc silahı üstünüzde ilk kullanıldığında korkudan nereye kaçacağınızı bilemeyeceksiniz, benden söylemesi



Evet, ufku kaplayan "şey" bir Helghan robotu. Ve yine evet, onu indirmeniz gerekecek.





Rico'ya ikinci oyunda gıcık olmuştum ama bu kez çok hayatımı kurtardı. Hafif ısındım sana tipsiz.

Üç boyutlu bir tüfekten gez-göz-arpacıkla ateş etmedikçe FPS'ci yanınızda daima bir şeyler eksik kalacak demektir.

GELELİM OYNANIŞA

Yazının başında da söylediğim gibi, oynanışta öyle çook büyük bir yenilik yok. Killzone 2 zaten dümdüz ilerlenen ama çok dengeli, yapay zekânın kök söktürdüğü şahane bir FPS idi. Aynısı Killzone 3 için de geçerli. Bazı araçları kullanabiliyor, artık iki yerine üç silah taşıyabiliyorsunuz. Ama yenilikler sadece böyle kozmetik şeyler. Hikâyeye çok daha fazla karakter dahil olduğu halde, bunların asla derinliğine girmiyoruz. Helghan hükümetinin tepesindekiler arasındaki entrikalardan veya Rico'ya yardımcı olan hatun karakterden hikâyeye katılım bekliyorsunuz ama bunlar yan karakterler olarak kalıyor. Komutanımız Narville bile etkisiz eleman modunda dolaşıp duruyor. Sanki oyunun hikâyesini derinleştirip oyuncuya düşünecek bir şeyler vermekten ve aksiyondan uzaklaşmasına neden olacak şeylerden özellikle kaçınmış gibi geldi yapımcılar bana. Ama bizim karakterimiz olan Sev'in Soap McTavish'le olan benzerliği iki oyundur beni şaşırtmaya devam ediyor. Apachi saç kesiminin AAA FPS'lerde bu kadar gündemde olması sosyal bir çalışmaya tabi tutulmalı kanımca.

FPS'leri PC'de oynamayı daima tercih eden bir oyuncu olarak şunu kabul etmeliyim ki, Killzone'daki düşman yapay zekâsı, tüm platformlarda son üç yılda çıkmış FPS'ler içinde en iyisi. Düşman siper alma, gerektiğinde geri çekilme, mevzi değiştirme, şarjör değiştirdiğinizi duyunca shotgun'la tepenize çullanma gibi aksiyonları çok başarılı uyguluyor. Ve attıkları el bombalarıyla *Half-Life 1* marine'lerine taş çıkarıyorlar. İki-üç Helghast'la kapalı bir alana sıkışırsanız, ilk beş seferde öleceğinizden emin olabilirsiniz.

KILLZONE 1'E KADAR OLANLAR

yörüngedeki uzay üssü dünya dışındaki en büyük üs haline gelmiştir.

2198
Helghan'ın bu kadar güçlenmesinden hiç memnun olmayan UCN, Helghan'la yaptığı satın alma anlaşmasının bazı şartlarını fesheder: Helghan dünya gemilerinden vergi alamayacak ve kendi uzay filosunu yapamayacaktır. Helghan yönetimi bunu doğal olarak reddeder.

2199-2201
Dünyayla anlaşamayacağını gören HP, Vekta'daki ISA güçlerini sindirip dünyaya göndermek için ufak çatışmalar başlatır. Ama dünya ve ISA güçleri aşırı şiddet uygulayarak daha güçsüz olan Helghan güçlerini yok ederler, Helghan'ın yörünge istasyonu da yok edilir.

2202-2204
Vekta'nın yönetimi tamamen ISA'ya geçer. Barış isteyen Helghan'lar da vardır, ama bir kısım da ISA'nın baskılarına karşı terörist eylemlere başlar. Sonunda Vekta'daki zengin Helghan'lar paralarını birleştirip uzay gemileri alırlar. Helghan'a göç başlar.

2204-2220
Helghan'ın korkunç yüzeyine ilk koloniler kurulur. Ama yaşam şartları çok kötüdür. Toksik atmosfer yüzünden insanların ciğerleri kavrulmakta, radyoaktivite yüzünden ölüm oranları %40'lara varmaktadır.

2220-2305
Bu sırada, Helghan üstünde doğmuş üçüncü nesil de artık normal insanlardan daha dayanıklıdır. Sürekli giydikleri koruyucu kıyafetlerden derileri beyazlamış, aşırı yerçekiminden dolayı fiziksel güçleri artmış, hücreleri radyoaktiviteye daha dayanıklı hale gelmiştir.



JAN–BART VAN BEEK RÖPORTAJI



Tuğbek: Oyun yakında piyasaya çıkacağı ve geliştirme bittiği için muhtemelen rahatlamışsındır.
Ama muhtemelen hâlâ oyun için yapılacak şeyler vardır, belki ekstra içerik, DLC, bunun gibi şeyler.
Jan: Ekip yapacağımız tüm DLC haritaları için çok sıkı çalışıyor. Ve elbette oyuna destek olmak için hâlâ yapılacak şeyler var, röportajlar, daha fazla fragman, hazırlanacak pazarlama malzemeleri var. Yani tüm ekip önümüzdeki bir ay kadar oldukça yoğun olacak.

T: Bu sefer oyunu 3D yaptınız, gerçekten 3D olan ilk FPS'lerden biri. Zor muydu? Nasıl başardınız?
J: Başta co-op yapmaya karar vermiştik, o zaten çok önemliydi, çünkü co-op için her halükarda ekranı iki kere render'lamak gerekir. Bunu yaptıktan sonra 3D bir görüntüye çevirmek çok da zor olmadı. Ama yine de temelde çözülmesi gereken çok fazla sorun vardı, render sırasında performans sorunları vardı. Neredeyse her şeyin bükülmesi gerekiyordu, örneğin 2D arayüzü gibi belli bazı şeyler o kadar iyi çalışmıyordu. 3 boyutlu görünen bir dünya ile onun önünde yüzer gibi görünen bir şey arasındaki doğru dengeyi bulmak için bazı şeyleri bükmemiz gerekti.

T: 3D dışında, Killzone 2 ile 3 arasındaki grafiksel farklar nelerdir?
J: Ana fark, motorun çok daha hızlanmış olması, bu da bizim öncekinden çok daha büyük haritalar yapmamızı sağladı. Işıklandırma sistemimizi inşa ettik, bir dolu yeni efekt ekledik. En önemlisi, bu sefer dünyanın çok daha fazla kısmını gösterdik. Killzone 2'den çok daha fazla farklı çevre olmasına çalıştık. Killzone 2'de birkaç şehir manzarası ve dış alanlar vardı. Ama bu sefer kutup bölgelerimiz, uzay, ormanlar ve genel olarak çok çeşitlilik var.

T: Biliyorsun Crysis 2 de PS3'e çıkıyor, onlar da 3D üzerinde çalışıyorlar. Crysis PC'de en iyi grafikleri ve teknolojiyi kullanmasıyla övüldü. Şimdi bu gibi konularda Killzone'un öncü olduğu platforma geliyorlar. Bu konuda endişeleriniz var mı?
J: Biliyorum, genel olarak çıkan bütün oyunlar için çok heyecanlıyız. Ben de kesinlikle Crysis 2 için heyecanlıyım. Öncelikle Killzone, Crysis'ten tamamen farklı bir oyun. Bir sonraki Crysis, New York'ta geçecek, üzerinizde nano-suit olacak, bilimkurgu öğelerine rağmen son derece dünya tabanlı. Öte yandan Killzone aslında uzaya gittiğiniz, başka gezegenleri ziyaret ettiğiniz, büyük, epik bir askeri bilimkurgu macerası. Çok daha farklı bir deneyim.

T: E3'te gösterilen meşhur Killzone 2 fragmanını muhtemelen kimse unutmamıştır. Ben hâlâ herkesin oynamak istediği oyunun o olduğunu ve kimsenin bunu sağlamadığını düşünürüm. Sadece grafik kalitesi olarak değil ama oynanışı inanılmazdı. Muhtemelen bütün oyuncular hâlâ o fragmandaki gibi bir oyun bekliyor. Sizce bunu ne zaman oynayabiliriz? Bir gün buna benzeyen bir oyun yapmak gibi amaçlarınız var mı, özellikle de kamera açısından, oynanış açısından?
J: O fragmandaki çoğu şeyi, Killzone'da da kullanıyoruz, kameranın hareketi, aktörlerin hareketleri, silah oynanışının büyük çoğunluğu ve patlama efektleri… Oyunda yapmak istediklerimiz için bunları bir tür mihenk taşı olarak kullandık. Örneğin şu an oyundaki ara sahnelere bakarken, özellikle karakter ve animasyon anlamında 2005'teki fragmanımızdan gittikçe daha iyi görünüyor.

T: Oyundaki ara sahneler ne kadar uzunlukta? Bu sefer yükleme ekranı olmadığını biliyorum, bu yüzden ara sahneleri izleyeceğiz, demek ki çok fazla sahne olmalı.
J: Sanırım toplamda 70 dakika kadar var.

T: Neredeyse tam bir film kadar.
J: Evet. Bir oyun yaptık, sonra yeterince işimiz olmadığına karar vererek haydi bir film de yapalım dedik :)

Ve oyun sizi sık sık öldürmekte hiçbir beis görmüyor. Son yıllarda alıştığımız "köşede azıcık dinlenince kapanan yaralar" ve "takım arkadaşını canlandıran büyülü silah" mekanikleri burada da olmasına rağmen, hayatta kalabilmek için dişinizle tırnağınızla tutunmak zorundasınız. Çoğu çatışmadan canınızı kurtarmakta zorlanacaksınız ki bunu dört zorluk seviyesinden ikincisi için söylüyorum. Daha üst zorluk seviyeleri için hakikaten sağlam sinirler ve başarılı bir nişan alma kabiliyeti gerekiyor. Yani Killzone 3'ü sıkı FPS'ciler pek sevecek.

Lakin yapay zekânın şöyle bir sıkıntısı var: Oyunun çoğunda sizi sıkıştırmamayı tercih ediyorlar. Kapalı alanlarda, yanlardan çevirmeye başladıklarınızda soğuk terler döküyorsunuz ama açık alanlarda karşıdan pıtır pıtır mermi alışverişi yapıyorlar ölene kadar. Bu açık alan çarpışmaları Killzone'a özgü o yapay zekâdan yoksun olduğu için sıkıntı veriyor, hele ki sipere gömülüp kalan düşmanlar tam bir *Brothers in Arms* tadı yaşatıyor ki bu benzetmeyi iyi anlamda kullanmadım ne yazık ki.

Oyunu iki kişi Co-Op modunda oynayabiliyorsunuz. Bu da keyifli olmuş. Benim gibi ekranın tam ortadan dikey veya yatay bölünmesine gıcık oluyorsanız iyi haberlerim var, oyun iki tam ekran veriyor size. Bunu da küçültülmüş iki ekranı biraz çapraz olarak ve →

Killzone 3



>

Killzone 2



>

Killzone 1



ÇOĞU ÇATIŞMADAN CANINIZI KURTARMAKTA ZORLANACAKSINIZ. ÜST ZORLUK SEVİYELERİ İÇİN HAKİKATEN SAĞLAM SİNİRLER VE BAŞARILI BİR NİŞAN ALMA KABİLİYETİ GEREKİYOR.

Dünyaya olan nefretleri yüzünden kendilerini "insanüstü" olarak görmeye başlamışlardır.

2307 Scholar Visari doğar.

2340-2347
Visari'nin önderliğinde açlıktan kırılan Helghan'lılar tek yumruk olur. Artık kendilerini iyice insanüstü görmekte olan halka "Helghast" ismi verilir. İngilizce alfabesi yasaklanır, Visari'nin icat ettiği yeni bir alfabe kullanılmaya başlanır.

2350
Her şeye rağmen hayata tutunur Helghan'lılar. ISA tarafından uygulanan korkunç vergilere rağmen diğer kolonilerle maden ticareti kurarlar. Bir yandan da karaborsa malları alıp satmaktadırlar. Ekonomileri güçlenirken ISA bu duruma çok önem vermez.

2357
150 yıllık baskının verdiği güçle Visari ordunun ve hükümetin kayıtsız şartsız yönetimini 10 yıllığına eline alır. Planı basittir: Hızlı bir saldırıyla ISA'yı yenip Vekta'yı ele geçirecek, üstüne gelen UCN donanmasını Vekta yörüngesindeki üslerle indirecek ve dünyanın tüm dış kolonilerle bağlantısını kesip halkının çektiği açlık ve sefaletin aynısını UCN'e yaşatacaktır.
Killzone 1 tam bu noktada başlar.




Bu güzel karakterimize özen gösterildiği halde, oyunda fasülyeden rol alıyor nedense. Rolü mü kırpıldı, DLC'ye mi saklandı nedir?

MATTHIAS DE JONG RÖPORTAJI



Tuğbek: Öncelikle, çok hoş bir ofisiniz var.
Matthias: Harika. Ne yazık ki buradan ayrılıyoruz ama… Bu bina neredeyse 300 yıllık. Ama şimdi yeni bir ofise taşınıyoruz.

T: Killzone'u yaparken binadan hiç esinlendiniz mi?
M: Bilinçli olarak sanmıyorum. Ama bu 300 yaşındaki bina size bir şekilde işliyor, bir şey yapıyor. Çok yaratıcı bir çevre. Duvarlarındaki halıları, süslü dekorasyonlarıyla çok hoş bir yapı. Yani sanırım bir şekilde ilham veriyor.

T: Guerilla'nın tüm eleştirileri okumak konusunda çok dikkatli olduğunu biliyorum. Sizce Killzone 2'den sonra gelen en önemli şey neydi ve oyuncuların tepkilerine bakarak neyi değiştirdiniz?
M: Killzone 2 çıktığında, tüm yorumları koyduğumuz büyük bir Excel tablosu yaptık. En iyilerin ve en kötülerin İlk 10'larını çıkardık. Ve iyi olduğumuz yönleri elbette koruduk. Örneğin yapay zekâ çok iyiydi, bu yüzden biraz daha geliştirmeye çalıştık. Ama insanların çok da sevmediği bölümler, özellikle oyunun ilk kısmında, yeterince çeşitlilik olmamasıydı. Çok fazla kentsel çevreler vardı ama yeterince oyun mekaniği yoktu. Ayrıca kontrollerde insanlar sorunlar yaşadılar, biraz gecikmeli ve yavaş olduklarını düşündüler. Bu yüzden Killzone 3'te bütün bunlar çözüldü. Kontroller gerçekten düzgün, hassas ve çok duyarlı.

T: Buzlu bölümleri E3'te göstermiştiniz. Ayrıca bazı şehir bölümleri ve endüstriyel bölümler de var. Oyunda başka ne tür çevreleriniz ya da temalarınız var?
M: Oyun Helghan'da, Helghast gezegeninde, geçtiği için bu bize çok fazla, neredeyse fantastik çevreler yapma şansı tanıyor. Yani Dünya'da olduğu gibi her şeyin gerçekçi olmasına gerek yok. Bu yüzden dev yaratıklar gibi bitkilerin olduğu bir orman yarattık. Helghast bu orman boyunca devriye geziyor ve siz de gizlice geçmek zorundasınız. Yani daha korkutucu. Bu çevrelerden biri. Bir başka çevre ise uzay. Bir uzay istasyonunda geçen bir seviyemiz var. Ve bir noktada dışarıya, dış uzaya çıkıyorsunuz, bu gerçekten çok cool.

T: Aslında oldukça fazla çeşitlilik var.
M: Evet. Her bölüm farklı.

T: Oynanışa da bir çok şey eklediniz. Mesela Killzone Liberation'da kullanılan jetpackler var. Bunun için muhtemelen iyi geri bildirimler almış olmalısınız.
M: Kesinlikle. Ve biz de onları sevdik, hem de çok. Bu yüzden tekrar yapmak istedik ama FPS olarak denemek istedik çünkü Liberation'da her zaman oyuncuyu takip eden üçüncü kişi kamerası vardı. Bu sefer bunu FPS olarak yapıp yapamayacağımızı görmek istedik. İşe yarayacağından emin değildik ama evet, oldukça iyi çalışıyor.

T: Az önce denedim ve kendimi soğuk denizde buldum…
M: Evet, birkaç kez denemeniz gerekiyor.

yan yana koyarak başarıyor. Benim hoşuma gitti, ekranın yarısının yok olup görüş alanımın kısıtlanmasındansa 42 inç bir TV'de 20 inç'lik bir görüntüde oynamayı tercih ettim. Yalnız co-op'ta ufak bir mantık hatası var, ana karakterlerimiz olan Sev ve Rico oyunun çoğunda iki başına ve yalnızken, co-op oynanışta yanlarında KZ2'den Natko bitiveriyor. İkinci oyuncu da Rico yerine Natco'yu yönetiyor. Tuğbek'e göre bu çok mantıklı, çünkü Rico oyunun çoğu yerinde kapıları açan, olayları başlatan kişiymiş. Ama bence yapımcılar kolaya kaçmış, çünkü oyunun çoğu yerinde yine Rico, Sev'den ayrılıp farklı yollardan ilerleyip başka maceralara atılıyor. Eğer bu iki farklı yolu co-op'ta bize aynı anda oynatma cömertliğini gösterseydi Guerilla, efsane olurdu. Ne yazık ki olmamış.

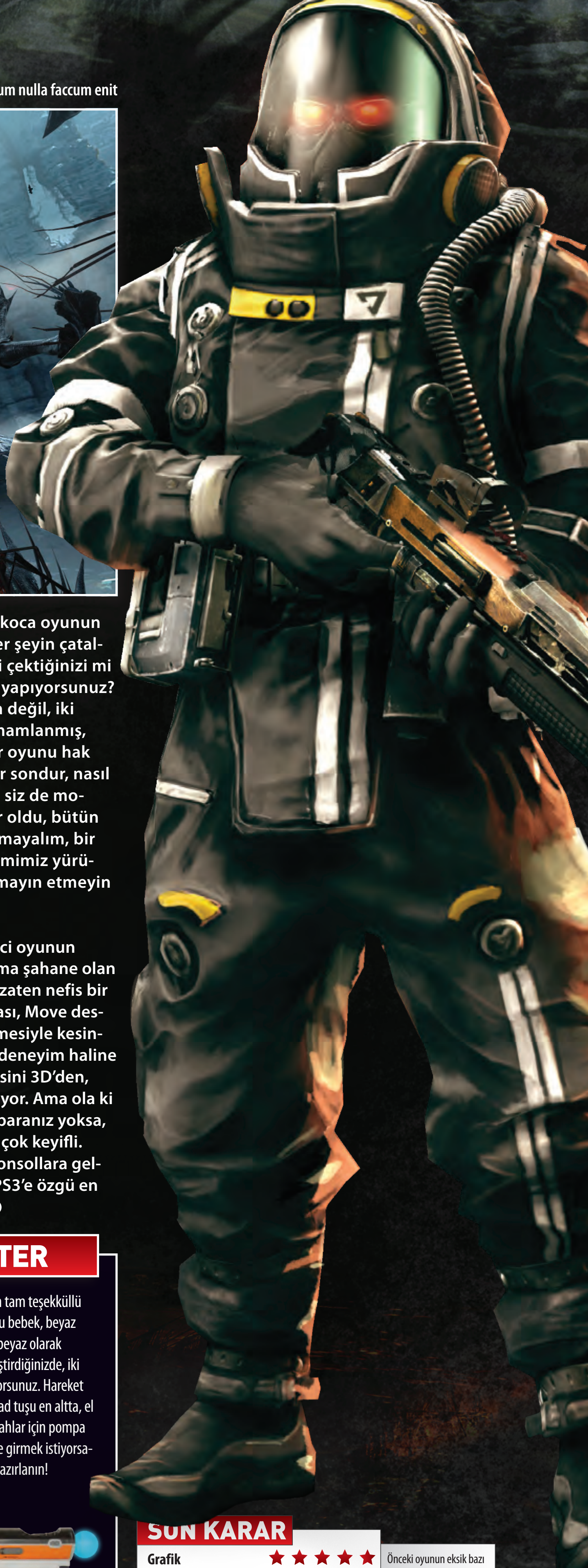
İKİ YETMEZ ÜÇ BEŞ SEKİZ OLSUN

Ancak co-op Killzone'u paylaşmanın yollarından biri. Oyunun tadına tam olarak varmak istiyorsanız sizi bekleyen oldukça güçlü birçok oyunculu kısmı da var işin. Oyun henüz piyasaya çıkmadığından ben incelerken çok oyuncu sunucuları boştu, bu yüzden Amsterdam'da oyunu yapımcılarına karşı oynayan Tuğbek'i sıkıştırdım: "*Ben ne anlarım abi konsol FPS'sinden. Çok canımı yaktılar, zaten oyunu yapan onlar, biz altı gariban basın mensubunu aldılar karşılarına iki saat döve döve bir hal ettiler.*

"Haritalar büyük ve detaylı olduğundan alışmak vakit alıyor. Ama görsel açıdan doyuruyor valla. İkinci saate doğru basın ordusu olarak oyuna ısındık iyice, bir de ezilen Helgast tarafına geçince oyunu dengelemeyi başardık. Ben en çok Operations tipini sevdim. Bu bölümlerde bir taraf üst üste üç görev tamamlamaya çalışırken diğer taraf onları durdurma derdinde. Mesela bir cihazın haritanın öbür ucuna taşınması lazım, bunun için jenaratörleri çalıştırmaya, kapıları açmaya çalışıyorsunuz. Her görev tamamlandığında haritanın sonraki safhası açılıyor. Görevler gayet iyi kurgulanmış, tek kişilik bölümlerde



Henibh ex ex ex eu facipit acing er sustrud el euguero dolor sustrud min euis nibh ea faccum nulla faccum enit



olabilecek cinsten ilginç şeyler.

Çatışmaların hızı ve mesafesi Killzone 3'de de CoD'a benzer. Zaten herkes oyununu o noktaya çekiyor. Yani baya koşturuyorsunuz ve fragların yarısından fazlası kim kimi arkadan yakaladıya bakıyor. Ama ben CoD'da haritada serseri mayın olmamızdan rahatsızımdır hep. Operations modunda bütün oyuncular aynı anda bir noktaya odaklanınca kızıl kıyamet kopuyor. Her iki tarafın da karşılıklı yüksek noktalardan hâkim olduğu bir çukur düşün, onun içinde bir kontrol noktası var ele geçirilmeyi bekleyen. İki tarafta rush yapıyor aynı noktaya, iki dakikada en az 60 kişinin öldüğünü gördüm o noktada. Maç altıya altıydı anlatabiliyor muyum? Olmuş vallahi çok güzel olmuş"

DOST ACI SÖYLER

Çok teşekkür ederim sevgili Tuğbek, bundan sonra konsol FPS'lerinde ezeyim ben seni o vakit... Neyse, Killzone 3'ün ilk oyunda pek göze batmasa da ikinci oyunla birlikte artık dikkat çekmeye başlayan bazı sıkıntıları var. Tamam, çatışmalar pek tok, pek leziz. Ama etkileşim neden bu kadar az çevreyle? Etraftaki cephane sandıkları ve yıkılan bazı binalar hariç çevreyle etkileşiminiz sıfır. Oysa ne kadar şahane çevre yapmışsınız, iki gıdım etkileşeydik? Hatta ilk oyunda gizli Helghast simgelerini bulmak gibi bir yan görevimiz vardı, KZ3'te bunu bile kaldırmışsınız. Niye ki? Fazla içerik göz çıkarmazdı?

Oyuna eklenen yeni teknolojilerin de co-op modunda yerinde yeller esiyor. Co-op'u iki Move'la da, 3D açıkken de oynayamamak oyunun güzelliğine gölge düşürüyor.

Ve sayın okurlar, huzurlarınızda KZ3'e "Tüm Zamanların En Zart Diye Biten Oyunu" ödülünü takdim etmek istiyorum. Sevgili oyun yapımcıları, siz aklınızı peynir ekmekle mi yediniz? Nasıl bir mantıktır koskoca oyunun hikâyesini tam bağlamadan, her şeyin çatallandığı bir anda bırakmak? Dizi çektiğinizi mi zannediyorsunuz, çizgi film mi yapıyorsunuz? Hikâyenin devamı için bir hafta değil, iki yıl bekliyoruz biz ve haliyle tamamlanmış, sonunda tatmin olduğumuz bir oyunu hak ediyoruz. Bu nasıl mesnetsiz bir sondur, nasıl "haşırt" diye bitirmektir? Yoksa siz de modaya uyup "oo hacı, oyun süper oldu, bütün bu malzemeyi tek oyuna harcamayalım, bir sonraki oyuna da aktaralım, gemimiz yürüsün" havasına mı girdiniz? Yapmayın etmeyin gözünüzü seveyim ya!

Killzone 3 çizgisel oynanışı, ikinci oyunun üstüne pek bir şey koymayan ama şahane olan aksiyonu ve iyi yapay zekâsıyla zaten nefis bir oyunken, tamamen Türkçe olması, Move desteği ve 3D'nin insanı alıp götürmesiyle kesinlikle kaçırılmaması gereken bir deneyim haline gelmiş. Aşağıda aldığı notun ikisini 3D'den, ikisini de Move desteğinden alıyor. Ama ola ki 3D TV'niz veya Move'a verecek paranız yoksa, düz Dualshock'la oynamak bile çok keyifli. Killzone 3, Killzone 2'den beri konsollara gelmiş olan en iyi FPS'lerden biri. PS3'e özgü en iyi FPS olduğu ise tartışılmaz.

SHARPSHOOTER

Sony sağ olsun, Killzone 3'ü oynamanız için tam teşekküllü bir silah da geliştirmiş: Sharpshooter adlı bu bebek, beyaz görünüşüyle ABD'de, Avrupa'da ise kırmızı beyaz olarak çıkacak. Move'u ve Nunchuk'ı üzerine yerleştirdiğinizde, iki elinizle tutup gerçek bir tüfek gibi kullanıyorsunuz. Hareket tuşları ilerideki elinizin altında oluyor. Reload tuşu en altta, el bombası atabiliyorsunuz, hatta shotgun silahlar için pompa fonksiyonu bile var! Gerçekten oyunun içine girmek istiyorsanız, Sharpshooter'a 40 dolares bayılmaya hazırlanın! (Alet yeni SOCOM'da da kullanılabilecek.)



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Bir oyunda gördüğüm en iyi 3D etkisi. ✔ Move'la oynamak müthiş.
- ✔ Çok çeşitli ve farklı mekanlar. ✔ Türkçe seslendirmenin olması.
- ✖ Yapay zeka çok iyi olsa da, düşmanların kullanabileceği alanlar pek az.
- ✖ Türkçeleştirmedeki sorunlar. ✖ Düşman çeşidi pek az.
- ✖ Oyun çok ama çok kısa.

→ **Tür:** FPS → **Yapım:** Guerilla Games → **Dağıtım:** Sony → **Kutulu Fiyatı:** Belli değil → **Dijital İndirme:** Yok → **Yaş Sınırı:** +18
→ **Dahası İçin:**www.killzone.com

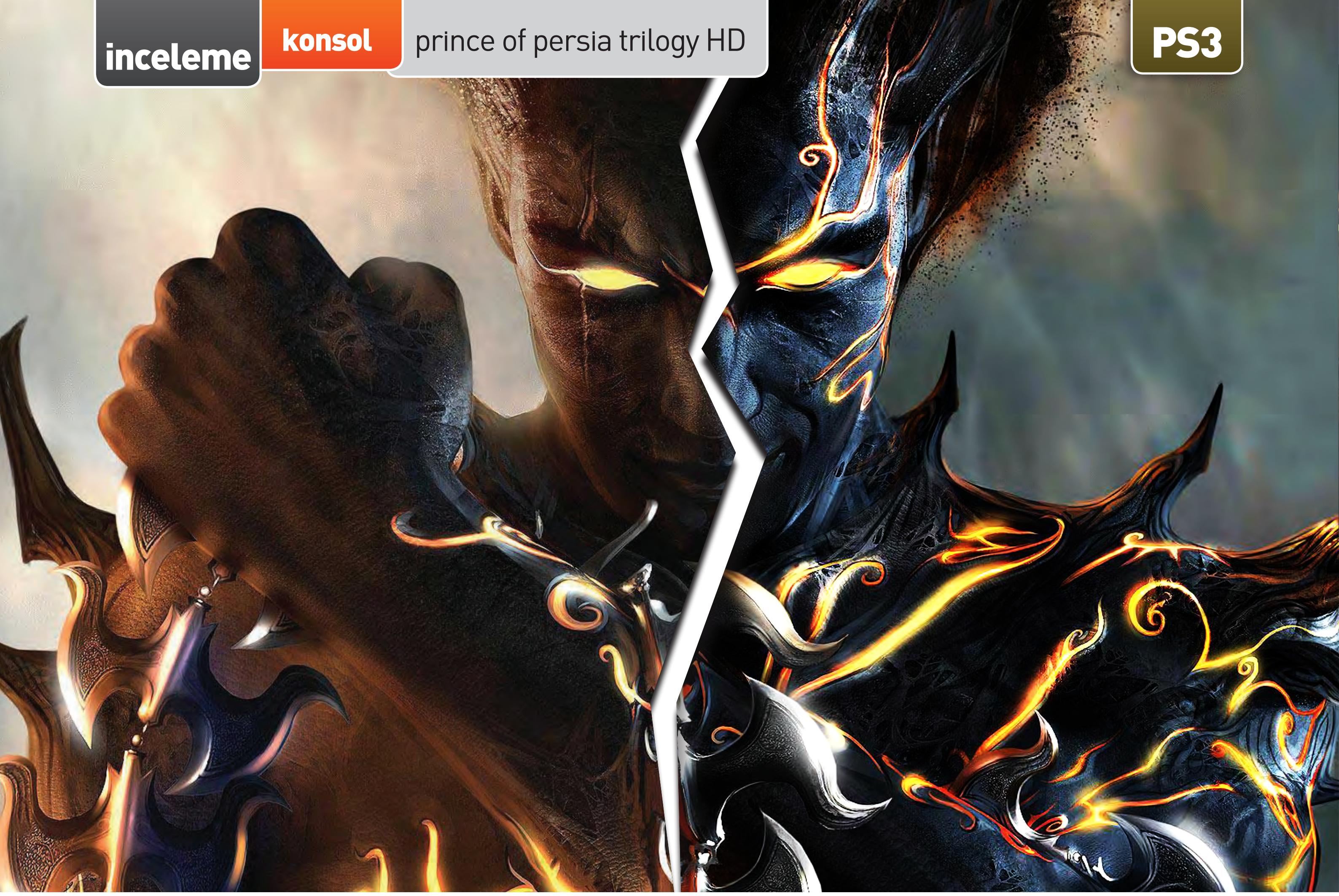
SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Önceki oyunun eksik bazı yanlarını gidermiş, iyi bazı yönlerini kaybetmiş. Ama 3D ve Move desteği sayesinde benzersiz bir FPS olmayı başarmış.

9,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl



Prince of Persia Trilogy HD

BENİ DE KURTAR PRENSİM -KAAN ALKIN

ZAMANIN NE KADAR hızlı akıp geçtiğini idrak etmek gerçekten zor olabiliyor. Kısa pantolonlu çocukluğumuzdan beri, Prens, prensesinin peşinden koşmaya devam ediyor. Prensle birlikte ilk maceraya ne zaman koşmuştuk diye geriye dönüp, kaba bir parmak hesabı yaptığınızda çıkan sonuç dudağınızı uçuklatıyor. Yılların etkisini aldığımız her nefeste hissederken, kimi oyunlar bedenimizin aksine çok daha güçlü durabiliyor bu amansız kuvvete karşı. Prince of Persia üçlemesi, zamanın kumlarına ihtiyaç duymadan, dünden bugüne seyahat ediyor.

Eskiden severek oynadığınız, kendi kitabınıza klasik olarak geçirdiğiniz, üstünden geçen yıllara rağmen halen dilinizden düşürmediğiniz oyunları bugün oynamak sandığınız kadar kolay değil. Oyunlar, teknoloji, trendlerle birlikte bizler de değiştiğimiz için, bir zamanlar eğlenceli dakikalar vaat eden oyunların şanı şöhreti o zamanlarda kalmaya mahkum. Firmaların eski başarıları tekrar etmek, ya da sadece oyunun ismini kullanarak biraz para yapmak için oyunların yeniden yapımlarıyla karşımıza çıkmasına bir itirazım yok. Oyunun yerini tutmaktan uzak yapımlar olması ihtimaline karşın, başarılı güncellemeler çıkıyor karşımıza. Diğer yandan elindeki klasikleri yeni nesil cilası atıp tekrar piyasaya süren yapımcılaraysa saygım çok daha büyük. Oyunları bu şekliyle oynamak hem daha romantik, hem de teknolojinin geçen yıllarda yarattığı uçurumun etkileri daha az hissedilir oluyor. Prince of Persia üçlemesi, tek bir oyun fiyatına gelirken, güncellenmiş kaplamalar, diğer grafik güncellemeleri, anti-aliasing ve 3D desteğiyle geliyor. Yaşını belli etmemek adına elinden geleni yapıyor. Eğlence tarafındaysa 7 yıl önce ne sunduysa aynen önümüze koyuyor.

ZAMANIN KUMLARI

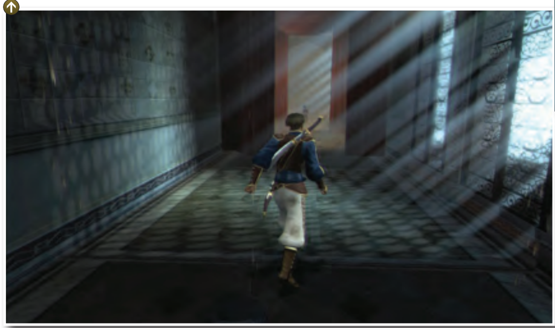
Üçlemenin ilk ve bana göre en iyi oyunu The Sands of Time. Ağır çekim sahneleri bir adım ileriye götüren SoT, zamanı geri alarak yaptığımız hataları düzeltmemize imkan tanıyordu hatırlarsanız. Yedi yaşına rağmen biraz da çizgi film havasındaki grafikleriyle 720p'ye güncellemeden de yüzünün akıyla çıkan oyunda keyif olarak ta bir eksilme söz konusu değil. Olumsuz tek bir yanı varsa, o da yeni oyunların aslında yeni fikirlerle gelmediğini yüzümüze vuruyor olması. Bugün bayıla bayıla oynadığımız oyunla-

BEN OLSAM

Sadece grafik güncellemesiyle yetinmez, başta kamera açıları olmak üzere bir iki ağır aksak özelliği düzeltir, bolca da yeni içerik eklerdim pakete. Böylece kimsenin şüphesi kalmazdı bunun "daha gelişmiş" bir deneyim olduğu konusunda.



Az daha kasarsak Pokemon olacağız.



Koridorun sonundaki prenses hem yakın hem de çok uzak



Grafik güncelleme mucizeler yaratmıyor elbette, ama oyunlar yaşlarına rağmen halen gayet güzel oynatıyor kendilerini.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- 3D becerileri iyi
- Grafik güncellemeler
- Hâlâ çok eğlenceli
- Bir iki hata daha düzeltilebilirdi
- Yeni içerik eklenmemiş



Bu ovaladığımız cin çıkan mıydı?

rın büyük bir kısmı, bir zamanların iyi fikirlerinin inceltilmiş hali. Sands of Time'da kurulan dövüş ve platform bulmacaları arasındaki dengeye pek fazla oyunda rastlamak mümkün değil. Oyuna müdahale edilmediği için, dövüş sekansları halen kendini tekrar etmekte. Hoş benim çok umurumda olmadı. Çünkü ilk oynadığım zaman olduğu gibi oyunun atmosferi hızlıca çekiverdi beni içine. Oynadıkça hatırladım, hatırladıkça çok daha fazla haz aldım.

Sands of Time'ın başarısının istenen düzeyde olamamasından mı, yoksa dönemin oyunlarının bir çoğunun karanlık ve kasvetli oluşundan mıdır, değişen prens Warrior Within'le hepimizi şaşırtmıştı. Sabır gösterip sırayla gittiğim için tarih tekerrür etti. Zamanın kumlarının oryantal havasına alışmışken, dünyası da içi de kararmış prensle karşılaşınca, ekranın başında kendime çeki düzen verme ihtiyacı duydum. Daha ciddi prensi kızdırmak istemedim açıkçası. Dövüş sistemi bir öncekinden daha iyiyken, platform öğelerinden feragat eden karanlık prens¸aynı zamanda yeni nesil güncelleştirmelerinden nasibini en çok alan oyundu. Bir olumlu, bir olumsuz, bir daha olumlu şeklinde devam eden gelişmeler oyundan alacağım zevki de bir hayli törpüledi. Geri dönüp baktığımda 2004 senesinde Warrior Within ilk piyasaya çıktığında olayların aynı şekilde geliştiğine yemin edebilirim.

Ubisoft'ta aynı şekilde hissetmiş olacak ki The Two Thrones ile serinin köklerine dönmeye çalışmıştı. Alter-ego'su tarafından esir alınan prensi farklı bir perspektiften tekrar yaratırken ilk oyunun etkileri ciddi şekilde görülüyordu. Warrior Within'de mumla aradığımız platform öğelerine tekrar kavuşurken, prensin tüm becerilerine, sağdan soldan sarkmamızı, sallanmamızı sağlayan, karanlık prensin silahı Daggertail'ı eklemişti. Yaklaşık 35 saat süren bu nostalji paketinde, eğlence, hüzün, öfke, eski ve yeniyle tekrardan kucaklaşmak oldukça keyifliydi açıkçası. Sıkıldığım nadir anlarda, "Pers Prensi, Pers Prensi" diye hızlı hızlı tekrarlamaya çalışarak sıkıntımı giderebildim.

HER PRENS PERS PRENSİ OLAMAZ



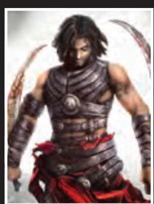
-Akrobasi dersleri yerine dans dersleri alırsanız başınıza hiç beklemediğiniz şeyler gelebilir.



-Dövüş teknikleri ve havada denge öğrenmek yerine, kendinizi müziğe fazlaca kaptırırsanız kendinizi hiç ummadığınız bir yerde, hiç ummadığınız işler yaparken bulabilirsiniz.



-Giyim kuşamınıza fazlaca dikkat edip, işleri masa arkasından halletmeye kalkarsanız, herkesin sevgisini ve beğenisini kazanamayabilirsiniz.



-Ellerinizi biraz kirletip, ter atmaktan çekinmez sıkı çalışırsanız, belki karizma sahibi olabilirsiniz.

Prince of Persia Trilogy HD



>

Prince of Persia



>

Prince of Persia The Forgotten Sands



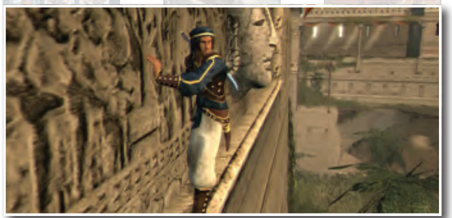
TERSİNE AKINCA

Bir önceki neslin en iyi oyunlarından üçünü bir araya toplayan üçlemenin yanında gelen en güzel hediye, elbette oyunun 3D özelliği. Grafikler her ne kadar elden geçirilmiş olsa da, oyunların yaşından dolayı 3D teknolojisi verebileceği en iyi performansı vermiyor. Diğer yandan, yeni nesil oyunların bir çoğunda ve PS3'ün mevcut 3D oyunlarında rastlanan problemlerin çok ama çok azına sahip. Oyunu 3D oynayabilmeniz için 3D bir televizyon sahibi olmanız gerekiyor. Şimdilik çok az kullanıcıda 3DTV mevcut. Ama bildiğiniz gibi hızla yaygınlaşıyor teknoloji.

Oyunlardaki geliştirmeler ve 3D özelliği oldukça hoş hediyeler elbette. Oyunları sadece 720p'ye güncellemek dışında bir iki dokunuşta fena olmazdı aslında. Dövüş sistemine güzel bir cila atılabilirdi, kimi kamera açıları elden geçirilebilirdi, yeni hediyeler ve açılabilir içerik eklenebilirdi oyunlara. Maalesef bunların hiçbirini göremiyoruz PoP Trilogy'de. Nostalji yaşamak, ya da zamanında ıskaladığınız oyunları eski konsolunuzun peşine düşmeden oynamak için iyi bir fırsat diğer yandan. En güzel yanıysa günümüz oyunlarının eski oyunlardan ne gibi eksikleri olduğunu görmek için iyi bir fırsat yaratıyor olması. God of War tamam, Prince of Persia tamam, bir Ico & Shadow of the Collossus paketi çıkacaktı PS3'e, o ne oldu sahi?



Üç vakte kadar ya evleneceksiniz prensim, ya da damdan düşerek can vereceksiniz.



Eskiler ne güzel, işgal altındaki bir şehrin manzarasından dahi keyif alabiliyor insan.

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Ubisoft → **Dağıtım:** Ubisoft / Tiglon → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:**16+ →
Dahası İçin: http://prince-of-persia.uk.ubi.com

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Zamanın kumlarıyla oynayıp, alter egonuza yenik düşmeden, prensesinizin elinden tutup sonsuza kadar mutlu yaşayamazsınız.

8,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

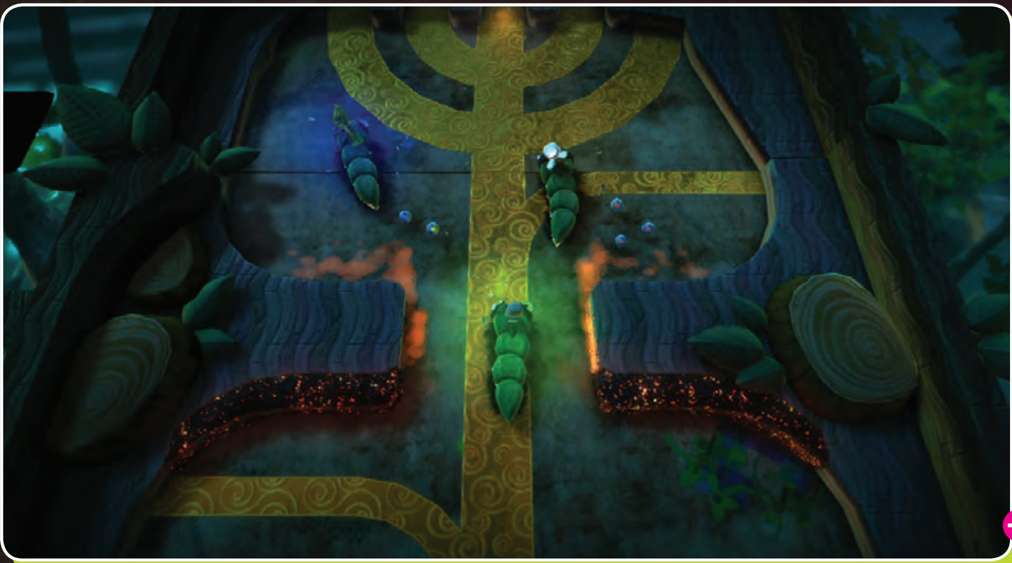
LittleBIG Planet 2

SALLAN, YUVARLAN, TAKLALAR AT, KIÇINI YAK! -TUĞBEK ÖLEK

Sackboy's Prehistoric Moves

Müjdeler olsun okur! Senin LBP2 doğurdu, gül gibi bir mini oyunun oldu! Move desteği olan ve 2 ila 5 kişinin aynı anda oynayabildiği bu LittleBigPlanet mini oyunu aslında tek başına PSN'de yayınlanmıştı ama LBP2'nin içine de bedavadan atmışlar sağ olsunlar. Buna aslında oyun demesi de zor, 10 bölümü olsa da hayli mini bir şey. Bir kişi Move ile haritadaki elektrik düğmelerini falan açıyor, platformları hareket ettiriyor, diğerleri de platformda ilerlemeye çalışıyor. Move'un kullanımı adına ilginç bir çalışma ve üç beş kişi bir araya gelince hayli eğlenceli. Komple ayrı bir oyun olduğundan buna oyunun içinden değil oyun DVD'sinin altında çıkan Extras kısmından giriyorsunuz. Orada birtakım eğitim videoları da bulabilirsiniz.







Eve ve Clive oyundaki en sempatik iki karakter. Bölümleri en eğlenceli olanlar da bunlar. Özellikle Eve'deki ateş böceği bölümü oyunun tartışmasız en iyisi.

Kamera açısı değiştirilebildiği için artık tepeden gördüğümüz bölümler de var. Genelde yarış bölümleri.

***YAŞLANDIĞIN İÇİN OYUN OYNAMAYI BIRAKMAZSIN**, oyun oynamadığın için yaşlanırsın* demiş atalarımız. Tamam tamam, atalarımız dememiş, G. Bernard Show demiş bunu. Yahu peki tamam, Turgut'un dövmesinde gördüm geçenlerde, oradan arakladım bu sözü. Asıl önemli olan şu, Bernard amcanın sözünde azıcık olsun doğruluk payı varsa eğer, LittleBigPlanet bir gençlik iksiri olmalı. Bizi güldüren, düşündüren, kurgulama imkânı veren, sevimliliğiyle içimizi ısıtan, sevdiklerimizle paylaşabildiğimiz, paylaştıkça hem güzelleşen hem de yeni dostlar kazandıran iyi bir oyun. Anne sütü gibi mübarek, üstelik tadı daha güzel! İzci veletler gibi ama daha akıllı! O kadar çok olumlu yanı var ki bu serinin, az kalsın korkunç sıkıcı olacakmış. Ama onu bile düşünmüş Media Molecule, içine bir tutam şeytanlık atmış: Elinin tersiyle atılan şık bir tokat, hafif şeytani bir sırıtış ve ateşe düşünce kıçını tuta tuta zıplayan bir Sackboy!

İşte benim bu oyunla ilgili en büyük sıkıntım da burada: Sackboy! İlk oyunu incelemek çok keyifliydi ama yazarken Sackboy demekle bez bebek demek arasında gidip gelmiştim hep. Biri İngilizce, öbürü de tam haylazlığını vermiyor şeylerin… eee… Sackbezbebekboy'ların!!! Grrrr!! Yazar kararsızlığı gibi bela yok insanın başına, kâğıt kesiği gibi pis bir şey. O yüzden Serpil gelip "LittleBigPlanet 2 geldi yaz hadi" dediğinde önce "Eyoo!" diye sevinmiştim ama sonra surat asıp "Ama yazamam ki…" demiştim (Biri sixaxis'in D-pad'inde aşağı yukarı basıyordu sanırım). Derdimi anlatınca Serpil de çok hak verdi, "tamam düşün" dedi uzun uzun, "Sackboy mu demek istiyorsun bez bebek mi". Böööylece haftalar geçti.

Ama ben Serpil'in anlayışlılığını kafamda fazla büyütmüşüm sanırım. Gün gelip "Tuğbek yazacaksan yaz artık Şubat sayısında da es geçmiyoruz bu oyunu!" diye patlayınca anladım ki sürem dolmuş cidden. Bir de o zaman fark ettim ki haftalardır Sackboy mu bez bebek mi düşünmekten oyun hakkında ne anlatacağımı düşünmemişim hiç (fark ediliyor değil mi?). Halbuki *GT5*'ı bile kenara bırakmış sabah akşam seke seke bir daha bir daha oynuyorum oyunu. … … !!! Sekmek? Seke seke oynamak!!! SEKVELET! Çuvaldan yapılmış olmasını boş versene, bu veletlerin en iyi yaptığı şey sekmek değil mi? Ooohhh… Artık size anlatabilirim bu oyunu… Viva la Sekvelet!

KUSURSUZ OLAN BİR ŞEY DAHA İYİ OLABİLİR Mİ?

Önce ilk oyun neydi, iki cümlede hatırlayalım. Harika grafikler, zengin fizikler ve büyülü bir dünyada geçen benzersiz bir platform oyunuydu LBP. Üstelik oynamakla kalmıyor, kendi bölümlerinizi yaratabiliyor, başkalarının yaptığı bölümleri indirip oynayabiliyordunuz. Hem fikir olarak hem de yapım olarak o denli iyiydi ki Oyungezer'in on üçüncü sayısında sağlamından bir 98 puan verirken hiç titrememişti ellerim. Tamam, boldur notum ama 98 benim standartlarımda bile astronomik bir rakam. Türkçesi "neredeyse mükemmel" sanırım bu değerin.

O zaman insan şunu düşünmeden edemiyor. Elinizde mükemmele yakın bir oyun var ve oyuncular kendi bölümlerini yaratabildiğinden asla bitmiyor. Öyleyse bir devam oyunu yapmaya ne gerek var? Bu oyun eğlenmek ve üretmek için ihtiyacımız olan her şeyi veriyorsa daha fazlasını veya iyisini yapmaya çabalamak neden? "İlki çok tuttu, ikincisi de çok satar, para kazanırız" akla gelen ilk açıklama. Cidden paragözlük mü söz konusu olan, yoksa ilk LBP'yi yaratan beyinlerin bu harika fikrin üzerine ekleyeceği daha bir dolu keşfi var mı oyun dünyası için?
LittleBigPlanet 2'nin başına ilk oturduğumda kafam bu soru işaretleriyle doluydu. İlkine çok benzer bir giriş videosu, ardından bizi karşılayan ilk Sekveledimiz, credits ekranı boyunca ilk koşturmaca, hikâyeyi anlatan Stephen Fry'ın o muhteşem sesi… Her şey yerli yerinde anlayacağınız. Daha baştan ilk oyunda sevdiğimiz ne varsa ikinci oyunda da karşımızda olacağını hissediyorsunuz. Her şey o denli LittleBigPlanet hissettiriyor ki… Sonra hiç değişmeyen podumuza geçiyoruz ve o da ne!? İlk oyunda yarattı- >>









BEN OLSAM

LBP'nin yaratıcılığına, oyun dünyasına kattıklarına sözümüz yok. Ama açık konuşalım, bu oyunun başarısında Sekveletlerin de katkısı büyük. Keşke biraz daha yakından bakabilsek, elimizde kızgın maşayla kovalasak, suya daldırıp çıkarsak, ağırlaşsalar, şunlarla doya doya bir oynayabilsek!

ğım karakter aynen gelmez mi? LittleBigPlanet 2 ilk oyunun kayıtlarını okuyup yarattığınız Sekveletleri bile getiriyor sizin için. Ben cidden ikinci oyunu mu oynuyorum, yoksa dalgınlıkla ilk oyunun diskini mi taktım? Bu işte cidden bir terslik var ama… Hey Media Molecule, tamam insan çalışan bir şeyi tamir etmeye çalışmaz ama kendi oyununu bu denli karbon kopya yapmak nedir yahu?

DA VINCI'NİN SIZIM SIZIM KEMİKLERİ

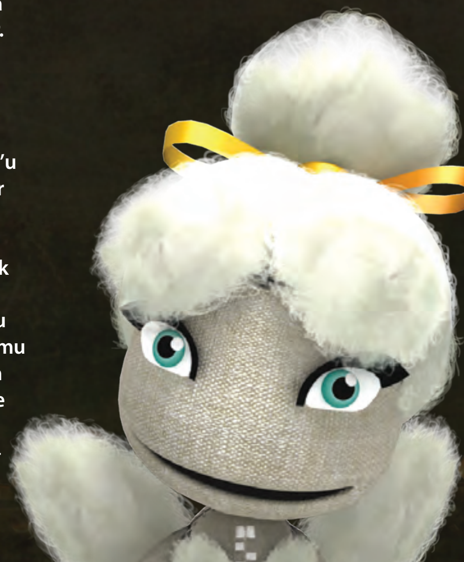
Oyunun kendi bölüm yapma, online oynama kısımlarına falan girmeden önce ilk tek kişilik bölümleri oynamak zorundayız. Hikâye dışındaki tüm menüler kapalı. Hiç yakınacak değilim, ilk oyunda Media Molecule'ün hikâyesi ve tasarımları çok eğlendirmişti beni. Oyuncuların ürettiği onca bölümü umursamasanız bile oyunun ana senaryosu sizi aylarca oyalayacak kadar içeriğe sahipti. İlk oyunda garip bir dünyaya harala gürele dalıyorduk ve ardından oyunun kendisi kadar absürd bir hikâye ufak ufak şekillenmeye başlıyordu. Bu sefer Media Molecule farklı bir şey yapmış (nihayet) ve daha ilk görevin öncesinden hoş bir sinematikle hikâye anlatmaya girişmiş. Konu daha tanımlı ve klasik ilkine göre. Oyunun geçtiği evren olan Craftworld büyük bir tehdit altındadır. Çünkü elektrik süpürgesinden bozma kötü kalpli Negativitron, önüne geleni emip yok etmektedir. Tam bizim Sekvelet'imizi de höpürdetecekken bu kötü yaratık, Larry Da Vinci isminde aklı karışık bir amca bizi kurtarır. Larry Da Vinci ve arkadaşları Alliance isminde yarı organize bir mücadele grubu kurmuştur Negativitron'a karşı. Tümü beceriksiz bu şaşkınların Craftworld'ü kurtaramayacağı o denli aşikârdır ki, oyunun sonunda biz Negativitron'u alt ederken onların bizi coşkuyla alkışladığı bir sahne hayal etmekte zorlanmayız.

Bu sefer hikâye en baştan devreye girse de pek de çarpıcı değil gördüğünüz gibi. Üstelik karakterler de daha bir zayıf. Özellikle oyun boyu bizimle olan Larry Da Vinci'ye hayli kıl olduğumu söylemeliyim. Leonardo Da Vinci, kendisinden bu denli gıcık bir karakter üretildiğini görse ne düşünürdü acaba? Ayrıca Victoria ve Avalon karakterleri de ayrı bir sinir. Bu ikisinin bölümlerinde kullanılan temalar da fena halde baydı beni. *Daha Güzel Bir Gelecek Fabrikası* bölümü ve sahibi Clive Handforth karakteri en sevdiğim şeyler oldu. Ayrıca *Eve'in Akıl Hastanesi* bölümü de oldukça ilginçti. Ama ilk oyunun çeşitliliği, renkliliği, karakter ve bölümlerinin güzelliğini ikinci oyunda aradım açıkçası. Jalepano Amca'yı, Frida Gelin'i, hele ki Büyük Büyücü'nün o gizemli bölümlerini halen unutmuş değilim. Zaten bu sefer karakter sayısı azalmış ama her bir karakterin bölümleri artmış. Yani oyunun uzunluğu hemen hemen aynı ama çeşitlilik azalmış.

YİRİM SENİ SACKBOT

Oyuncu gözüyle bakınca en büyük değişiklik Sekveletlerimizin kullanabildiği aletler. Tutabildiğimiz yerlere uzaktan atabildiğimiz bir kanca, ağır nesneleri kaldırıp atabilmemizi sağlayan bir eldiven, yangın söndüren veya kek fırlatan şapka gibi garip cihazlarımız var. Bunlar oynanışa ve bölüm tasarımlarına çeşitlilik getirmiş, Sekveletlerin yapabildikleri gelişmiş. Ama diğer yandan bu alet edevatı göstermek ve uzun uzun kullandırmak için senaryo bölümleri hep bunlar üzerine kurulmuş. O kadar da ahım şahım şeyler değiller, bu kadar gözümüze sokulmasına gerek yokmuş. Eklenen önemli şeylerden asıl sevdiğim ise Sackbot'lar oldu (hadi bakalım bir de bunlara isim bul). Bunlar bizim gibi çuvaldan yapılmış ama bize göre çok salak olan Sekoğlan robotları. Ya bizden kaçıyorlar ya da peşimizden geliyorlar, bütün olayları bu. Durun haklarını yemeyelim, platformlar arasında zıplamayı ve onları öldürecek bir şeylerle karşılaşınca durmayı da biliyorlar. Bazı bölümlerde engelleri aşıp bölüm sonuna ulaşmaya çalışmakla yetinmiyor, bunları da beraberinizde taşıyorsunuz. Arada telef ederseniz puanınızdan kesiyorlar ama daha kötüsü yüreğiniz parçalanıyor. Çünkü o kadar sevimli şeyler ki bunlar. Göz yerine yanıp sönen dijital kalplerle veya tehlike işaretleriyle ortalıkta koşturup duruyorlar. Bazen böyle birini tutup kolunu bacağını koparıp hampur hampur yiyesim geliyor, öyle sevimliler yani.

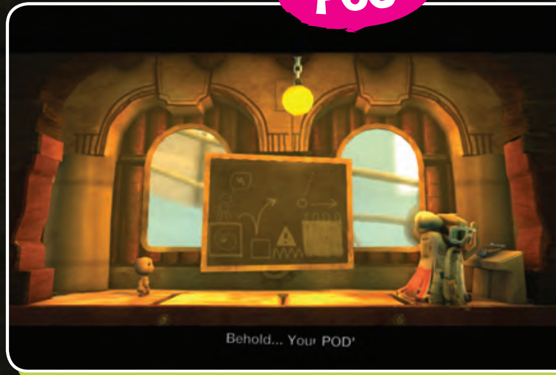
Senaryo bölümlerini oynayıp bitirdiğinizde, ilk oyunun etkisini, heyecanını ve tatmin hissini alamıyorsunuz. Yeni alet edevat, Avalon'un saçma replikleri veya Sackbot'ların sevimliliği aynı heyecanı yaşamanıza yetmiyor. Devam oyunu gibi değil, ek senaryo paketi gibi hissettiriyor bütünde. Yeni ve çarpıcı şeyler vermek konusunda kısa kalıyor. Ya, durun tamam, hemen surat asmayın! Eğlenceli halen, oynarken çok eğleniyorsunuz ama 9,8'lik değil işte. Hem mini bölümler cidden farklı ve eğlenceli, onları arkadaşlarınızla uzun uzun oynayabilirsiniz. Ama daha ilk albümüyle bir numara olan bir grubun kaderi bu, sekiz takla





PS3





Da Vinci karşımıza çıkan ilk bölüm küratörü ve bir yandan size oyunu tanıtırken bir yandan da Alliance'a uygun bir aday olup olmadığınızı test ediyor.

Kimi bölümlerde bu tüneller karşınıza çıkacak. Sizle ilgileri yok. Sackbot'larınızı bölümün farklı noktalarına yolluyorlar.

atsa ilki gibi olmuyor. Asıl fikirler ve yaratıcılığı ilk oyuna dökünce ikincisi için bir şey kalmıyor işte, ne yaparsın...

MUTFAKTA HAYAT VAR

Peki, bu mudur LittleBigPlanet 2? "İlkinden çok farkı yok, daha iyi de değil, ek paket çıksa da olurmuş" mu? Aslına bakarsanız şu ana kadarki bütün yakınmalarımız senaryo bölümleriyle ilgiliydi. Ama bu oyunun sadece yarısı, öyle değil mi? Bu işin bir de yaratma ve paylaşma kısmı var. Meraklısı için asıl hazine orada ve açıkçası güneş o çayırların üzerinde daha bir canlı parlıyor. Salondan çıkıp mutfağa girdiğinizde "Ooo hayırlı olsun MM, mutfağı yeni yaptırdınız galiba, ne güzel olmuş" dedirtiyor. "Evet oyuncu kardeş, IKEA'dan aldık, balkonu da içeri kattık, daha ferah oldu böylesi" bile diyor hatta. Öyle güzel gelişmiş kendi bölümlerimizi yaptığımız minik uydumuz.

Peki, nesini sevdim? Media Molecule öncelikle akıllıca bir iş yapmış ve ilk oyun için üretilmiş tüm içeriği kullanabilmenizi sağlamış. Yani LittleBigPlanet 2 için ilk günden kullanıcılarının hazırladığı üç buçuk milyonu aşkın bölüm var. Daha da güzeli, bölümleri arayıp bulma, ıvır zıvırlara boğulmadan en güzellerini seçebilme işini de kolaylaştırmış. Böylece hem iyi bölümler hızla listelerde yukarılara çıkabiliyor hem de çabucak aşağı düşen saçma şeylerle vakit kaybetmiyorsunuz.

LittleBigPlanet 2 ilk oyunla uyumlu olsa da bölüm yaratma araçları ve yapabildiklerimizde de ciddi değişiklikler var. Artık PopIt'de yer alan araçlar daha derli toplu ve kullanımları daha kolay. İlk oyunda güzel bir bölüm oluşturmak için ince ince, uzun uzun uğraşmak gerekiyordu. Haliyle bir noktada sıkılıp bırakıyordu çoğu oyuncu. Artık daha fazla kişinin bitmiş, güzel bölümler ürettiğini görebileceğiz. Siz de bir şeyler yapmayı denerseniz işlerin kolaylaştığını görürsünüz.

Bölüm yaratma ile ilgili diğer bir sorun da karmaşık bir şeyler yapmaya kalktığınızda, mesela mantık devreleri üretmek istediğinizde bunun çok fazla yer kaplaması ve termometreyi doldurmasıydı. Buna da güzel bir çözüm bulmuş Media Molecule. Artık devre şemaları üretip bunlar üzerinde değişik fonksiyonlar kurgulayabiliyor, sonra bu devreleri ufaltıp bir mikroçip haline getirebiliyorsunuz. Kulağa karmaşık ve önemsiz mi geliyor? Şöyle dersem daha iyi anlaşılır, artık kafayı kırıp süper bölüm yapan abiler, akıllarına eseni yapabilecek. Tek bir hesap makinesi yapmak için dağ gibi bir kablo yığını değil ufacık bir çip üretmek yetecek. Ve bu da demek ki LittleBigPlanet 2 kullanarak farklı türlerde minik oyunlar tasarlamak bile mümkün. Oyun çıkalı çok az vakit oldu ama şimdiden Tower Defense oyunlarından dövüş oyunlarına, bir sürü garip çalışma sisteme yığılmaya başladı bile. Bir iki ay sonra kullanıcı içeriğinin bizi eğlendiren, aklımızı alan şeylerle dolması işten bile değil.

Üstelik kendi bölümlerinize ara videolar yapabiliyor, kamera açısıyla oynayabiliyorsunuz. Senaryo bölümünde bir iki tane tepeden bakış yarış bölümü vardı zaten. Bu da getirilen yenilik sayesinde uygulanabilen bir şey. Bu sayede Media Molecule'ün kendi hazırladığı bölümlerden eksiği kalmayacak bizim bölümlerimizin. Başkalarının hazırladığı bölümler daha da keyifli olacak. Zaten bu KüçükBüyükGezegen'in kalbi de orada atmıyor mu? Belki oyunun kendi senaryo bölümleri zayıftı ama bu konuda dırdır etmek yerine oturup daha iyisini yapmak artık elimizde.

Anlayacağınız LittleBigPlanet 2'nin sonundaki o 2 rakamını hak etmesini sağlayan oyunun ön değil arka yüzündekiler. Yani bir üstyapı yatırımından çok altyapı yatırımı bu oyun. Bana sorarsanız Sony bu oyun için bir sene daha bekleyip daha derli toplu bir senaryo modu ve daha fazla yeni fikirle gelebilirdi karşımıza. Bizi memnun kaldığımız, kendi bölümümüzü üretme ve online etkileşim konusundaki, gelişmeler önemli ama bunlar bir anlamda ilk oyunun eksik kaldığı alanları kapatıyor. İlk oyunun devrimci etkisinin ardından bir adım geri atılmış resmen.

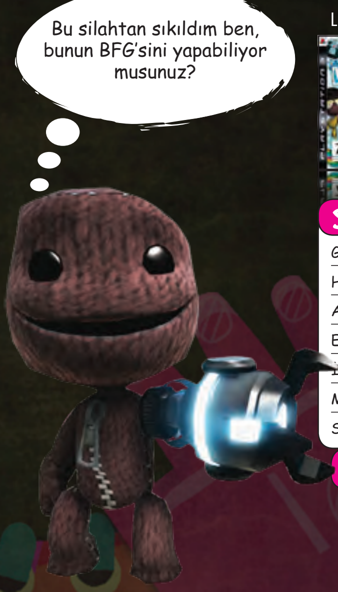
İlk LittleBigPlanet sizi çok sarmadıysa ikincisine bayılmanız için bir sebep göremiyorum. İlkine hasta olmuştuysanız (Yey!) bunu da kaçırmayacaksınız zaten. Yok, bugüne kadar LittleBigPlanet'la olayım olmadı diyorsanız bence direkt ikinci oyundan başlamanın hiç mahsuru yok. Her oyuncu, hatta geçiniz, genç kalmak isteyen her insan oynamalı bu oyunu. Üstelik İsviçre yapımı bakım ürünlerinden, anti-aging saçmalıklarından çok daha ucuz.

Ne iyi ne kötü?

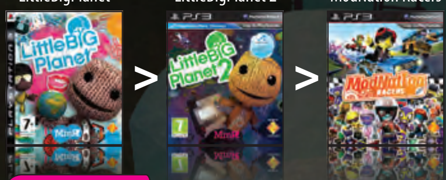
- ✓ Online etkileşim gelişmiş
- ✓ Bölüm yapmak daha kolay ve zevkli
- ✗ Senaryosu zayıf
- ✗ Fazlaca kolaylaşmış
- ✗ Sinir karakterler



→ **Tür:** Platform → **Yapım:** Media Molecule → **Dağıtım:** Sony → **Kutulu Fiyatı:** 129 TL
→ **Yaş Sınırı:** 7+ → **Dahası İçin:** wiki.lbpcentral.com



LittleBigPlanet > LittleBigPlanet 2 > ModNation Racers



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★☆

Oyun güzel ama bence siz daha da iyisini yaparsınız.

8,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

PS3 360



BEN OLSAYDIM
Oyuna hayatta kalma modu eklerdim. Tag ve strike özelliğini opsiyonel yapardım. Turbo hız koyardım. Sentinel'i koymazdım. SF EX'teki Excel özelliğini eklerdim. Esinlenirdim işte!

MARVEL VS CAPCOM 3 FATE OF TWO WORLDS

THOR'UN ÇEKİCİNİ HADOUKEN İLE DÖVÜNCE DAHA SAĞLAM OLUYORMUŞ! -VOLKAN TURAN

Yer: Beyoğlu
Mekân: Fun City arcade salonu
Yıl: 1998 veya 1999

Evimdeki PS1'e aldırış etmeden hâlâ arcade salonlarına gelip paramı çarçur ediyorum. Nedeni basit, evde rekabet olmuyor. Fun City de o zamanlar şehrin en iyi oyuncularını barındırıyor. Gidip bacak kadar boyumla, iyi bildiklerini sandıkları oyunlarda bu ustaları yenmeyi marifet sanıyorum. Artık Street Fighter II'den sıkılmışım, The King of Fighter ve Mortal Kombat'la uğraşıyorum. Zorlanıyorum haliyle ama halledilemeyecek şeyler değil bunlar. Köşedeyse başka bir oyun var. Ryu'yu görüyorum, Ken'i görüyorum, tam "yeni bir Street Fighter oyunu bu" derken ekranda Wolverine beliriyor, gözleri ışıl-dak adam Cyclops çıkıyor sonra. "Bu ne ya, n'oluyor" diyerek jeton bombardımanına tutuyorum arcade makinesini. İlk kez Street Fighter karakterlerini, başka bir oyunun karakterleriyle karşı karşıya görüyorum. Tabii ki o zamanlar *X-Men vs. Street Fighter*'ın dövüş oyunları arasında devrim yaratacağını tahmin edemiyordum. Zaten oyundan bir süre sonra sıkıldım, çok hızlı geldi. Sonraki buluşmamız *Marvel vs. Capcom 2: The New Age of Heroes*'a denk geldi. *"Aa ben bu oyunu biliyorum"* dediğim yıllar, 2001-2002 sanırım. Karşımda bir anda elli kadar dövüşçü görünce altın bulmuş kadar sevindim. Komboların haddi hesabı yok, striker tarzıyla tam da KOF 2001'de tanışmışken MvsC2 ilaç gibi geliyor bünyeye. Aylarca hatta yıllarca oynanıyor o oyun PS2'mde. Muhtemelen 30 karakterle oynamanın ötesine geçmemişimdir ki bir süre sonra onun da moda geçti ve başka limanlara göç ettim. Yıl 2011… Siz bu satırları okumadan 20 gün önce, Marvel vs. Capcom 3 kucağıma düştü. Aradan en az yedi sene geçmiş. Bakıyorum, bakıyorum ve "aa ben bu oyunu biliyorum" diyorum bir kez daha. Bu sefer kaynaşmamız daha hızlı oluyor ve oyun hakkında düşüncelerim hiç de "bir kaç seneye modası geçecek" şeklinde değil. Daha iyisi yapılana kadar oynayacak bir dövüş oyunu mu arıyorsunuz? Beni takip edin...

HEPİMİZ TOPLAŞIP BİRBİRİMİZE DALALIM!

Wii'ye özel çıkan *Tatsunoko Vs. Capcom: Ultimate All-Stars*'ın değeri, belli nedenler yüzünden pek bilinemedi. Ama yapımcısı ve yönetmeni Ryoto Niitsuma, çok daha büyük bir proje olan Marvel vs. Capcom 3'te hayatının işini yapmış. Oyunda Doctor Doom'un evreni ele geçirmek için Albert Wesker ile güçlerini birleştirip kötü tarafta yerini almasıyla birlikte, iyiler tarafı da karma bir şekilde bu kötülüğe karşı gelmeye çalışıyor. Bu hikâye de zaten bir dövüş oyununun başlaması için yeterli. Ve o güzel sinematik sonrası şov başlıyor...



Wesker oyunun en havalı karakteri. Iron, Demirdöküm adam dinlemiyor, dalıyor Magnum silahıyla!

Marvel vs. Capcom 3'ün (MvsC3) en büyük değişimi şüphesiz görselliğinde yatıyor. Tıpkı *Street Fighter IV*'teki gibi, 3D karakterler 2D bir alanda dövüşüyor bunda da. Renk paletleri, çizgilerin kullanılışı elbette SFIV gibi değil. Capcom'un yeni nesil oyunları için kullandığı MT Framework oyun motoru, ilk kez bir dövüş oyununda kullanıldı ve sonuç tek kelimeyle muazzam olmuş. Şu ana kadar görüp görebileceğiniz en güzel dövüş oyunu grafiklerine sahip. Bütün dövüşçüler en ince ayrıntısına kadar 3D modellenmiş, yüzlerce animasyonla zenginleştirilmiş ve yüksek poligon sayılarıyla oyundaki yerini almış. Işıklandırmalar, gölgeler, madde efektleri ekranı yalattırıyor (şuur kaybolduğu için). MvsC2'ye geri dönüp bakınca iki dövüş oyunu arasındaki farkın ancak bu kadar büyük olabileceğini anladım. *Lost Planet, Dead Rising, Devil May Cry 4, Resident Evil 5*'teki mekân kaliteleri nasılsa, MvsC3'teki arenaların şekli şemali, detayı da aynı şekilde. Bu yüzden arena sayısı da bir dövüş oyununa göre oldukça az, toplam 9 tane var. Bir bakmışsınız Final Fight'tan Metro City'de, bir bakmışsınız S.H.I.E.L.D. üssünde, arkasından da Asgard şehrinde dövüşüyorsunuz. Tüm öğeler birleşince de kendinizi hareket eden bir çizgi romanda hissediyorsunuz. Özellikle Marvel dünyasını sevenler kendisini evinde hissedip ihya olacaklar.

Grafiklerden sonra çok merak edilen bir diğer konuya gelelim; *"bu oyun nasıl oynanıyor?"* Eski bir dövüş oyunları oyuncusuysanız MvsC3 sizi çok zorlamayacaktır, sonuçta oyunda Amerika yeniden keşfedilmiyor. Başlangıç seviyede bir oyuncuysanız da karşınızda bir derya duruyor! Alışması, öğrenmesi kolay ama ustalaşması aylar sürecek cinsten bir oyun bu. Zaten ben de bu yazıyı eskiler için değil, yenileri düşünerek yazıyorum. Bu yüzden "biz bunları biliyoruz" demeyin :) PS3'ün dövüş oyunları arasında en büyük bombası olan bu oyun, şüphesiz pek çok yeni oyuncuyu bünyesine katacaktır. Neyse, gelin şöyle yamacıma çekirgelerim, anlatayım! Sahip olduğunuz hafif (L), orta (M) ve ağır (H) tekme/yumruk tuşlarının yanında bir adet de özel tuşunuz var (S). Bunun yanında diğer takım arkadaşlarınızı ekrana çağırabileceğiniz iki tuşunuz daha var. Olay bundan ibaret. MvsC2'de olduğu gibi, üçüncü oyunda da tag ve striker modelini kullanıyorsunuz. Dövüş esnasında, sizden bir önceki veya bir sonraki karakteri oyuna isterseniz tamamen sokarsınız, isterseniz strike etmesini (ekrana gelir, seçmiş olduğunuz iki tür hareketten birini yapar ve geri gider) sağlarsınız. Alacağınız her bir hasar, arkasında kırmızı bir recovery alanı bırakır. Eğer karakteri değiştirir ya da arkaya alırsanız enerjisi geri dolacaktır. Yani oyunda toplam üç dövüşçü yönetiyorsunuz; ama enerji barını iyi kullanırsanız rakibinizle beş dövüşçü gücünde oynayabilirsiniz.

DOKTOR BEY! ELLERİM DOLANDI, ÇÖZEMİYORUM!

Kombo mantığı ne Tekken ne de Street Fighter gibi işliyor MvsC3'te. L, M, H tuşları kendi arasında yer komboları yaparken S tuşu rakibi havaya atıyor ve kombo severlerin zevkten takla atacağı dakikalar başlıyor. MvsC3'te rakibi havaya kaldırmak, Tekken'de olduğundan çok daha önemli çünkü rakip havadayken hem savunmasız oluyor hem de siz üç karakterinizi peş peşe ekrana sokarak hava kombolarınızı sürdürebiliyorsunuz. Yetmedi mi? Rakip havadeyken strike kullanın, yere düşmeden dövdükçe dövün, tam yere düşerken de doğru hareketle kombonuzu bitirin ve yer kombosuna başlayın. Durun daha bitmedi! Sonra başka bir yer kombosu yaparak rakibi tekrar havaya kaldırın, adam değiştirin, hava kombosuna devam edin, bu işlemi tekrarlayın ve son olarak da süper güçlerinizi rakibe boşaltın. Bu oyunda tek adamla ve kısa bir komboyla tam 70 vuruşluk kombolar yapmanız olası. Düşünün üç dövüşçünüzü birleştirdiğinizde >>

Ryu:
Delikanlı adam demir giymez ayrınmen!
Iron Man:
Nerede benim akıllı bombam...



KADRODA KİMLER VAR?

İşte oynanabilir Marvel vs. Capcom 3 karakterleri:

MARVEL	CAPCOM
Captain America	Akuma
Deadpool	Albert Wesker
Doctor Doom	Amaterasu
Dormammu	Arthur
Hulk	Chris Redfield
Iron Man	Chun-Li
Magneto	Crimson Viper
M.O.D.O.K.	Dante
Phoenix	Felicia
Sentinel	Hsien-Ko
Spider-Man	Mike Haggar
Storm	Nathan Spencer
Super-Skrull	Ryu
Taskmaster	Trish
Thor	Tron Bonne
Wolverine	Viewtiful Joe
X-23	Zero
Morrigan Aensland	She-Hulk

Jill Valentine ve Shuma-Gorath da ilk DLC ile kadroya dahil olacak iki karakter.



Dormammu, sağ ve sol eline toplayacağı elementlerle birazdan Ryu'yu yakacak!

karşınıza çıkacak sahneyi! Hani "şiir gibi oynuyor" deriz ya; hah işte, MvsC3'ü iyi bilen biri, şiir yazar gibi oynayabilir. Bir tek kafiyede zorlanır, o kadar!

Komboların zengin olması, dövüşçülerin Tekken veya Dead or Alive'da olduğu gibi çarşaf çarşaf hareket listesi olduğu anlamına gelmiyor. Pek çok dövüşçünün sadece 15 hareketi var, ama işte öyle bir kombinasyon sistemi bulunuyor ki, bu hareketlerle ortaya "tahmin etmesi zor" bir sayıda kombo skalası çıkıyor. Örnek vermek gerekirse, Devil May Cry'dan Dante ile 25 hareketi birleştirerek rakibi üç gün dövebiliyorsunuz. Üstelik bu kadar harekete sadece "havadan bir yumruk" ile başladığınızı düşünün! Her ne kadar kulağa çok hoş gelse de son derece dikkatli olmalısınız; çünkü hem online oynadığınız oyuncular hem de yapay zekâ bunu çok iyi kullanıyor. Minik bir tekme yediniz diye enerjinizin %80'ini kaybedebiliyorsunuz. Hem yerden ve hem de havadan, pek çok gard alma ve hareket bozma hareketleri bulunuyor. Dayak yerken yardımcı kullanabilir veya havadayken kıvrak bir hamleyle hava kombolarını bölebilirsiniz. Oyunda çok fazla "yemesi mecburi" hareket yok, tabii eğer o hareketi biliyorsanız. Bu gerçekten çok zekice olmuş. Capcom, başarılı olmak için oyundaki çoğu karakterle **oynamanızı**, onları **tanımanızı** istiyor. Çünkü her biri için oldukça uğraş göstermişler.

MARVEL İLE CAPCOM'UN DERDİ NE?

Bu iki güzide takımımız, bugün burada centilmenlik maçı için bir arada bulunuyor. Ama öncesinde dört kez sahaya inip birbirlerine girişmişlerdi. Vay adiler!



X-Men Vs. Street Fighter
1998 yılında PS1'e gelmeden önce Arcade ve Sega Saturn'de bir araya gelmişler. Sega Saturn dedik, hiç oralı olmadınız!



Marvel Super Heroes vs. Street Fighter
1999 yılında PS1'e gelmeden önce Arcade ve Sega Saturn'de bir araya gelmişler. Yaşattığımız deja vu için üzgünüz ama yine oralı olmadınız!

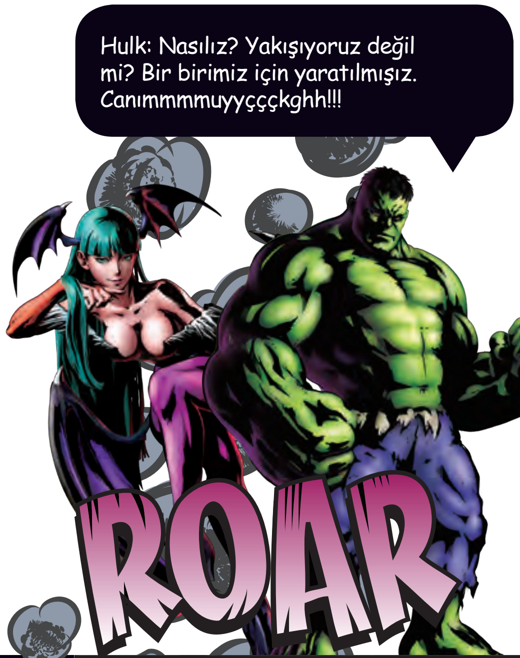


Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes
2000 yılında PS1'e gelmeden önce Arcade ve Dreamcast'te bir araya gelmişler! AHA! Bu sefer de boşuna oralı oldunuz! Dreamcast dedik. Kalkıp bir dakika saygı duruşunda... neyse!



Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes
2000 yılında PS2'ye geldiği anda Arcade ve Dreamcast'e de çıktı. Şarap gibi olan bu oyun, 2009'da XBLA ve PSN'e girerek, üçüncü oyun için ön hazırlık yaptı. Pek sevdik, pek bağrımıza bastık. Artık sevmiyoruz!





RESIDENT EVIL VS OKAMI

Dövüşçü kadrosu MvsC2'den daha az, toplam 36 dövüşçü var. Bunun nedeni elbette Capcom'un ortaya çok daha kaliteli bir oyun çıkarma ve bazı karakterleri DLC ile satma isteği. Ama merak etmeyin; bu kadar karakterle birden oynamak, onlara alışmak ve tam verimle saldırmak aylar sürecek (bkz. üstteki paragraf). Marvel tarafında da, Capcom tarafında da çok sürpriz karakterler bulunuyor. Örneğin She-Hulk, Thor, Dead Pool, Albert Wesker, Chris Redfield, Mike Haggar, Nathan Spencer ve Amaterasu. *Klasik dövüşçülerin dışında en çok kimleri sevdin* diye sorarsanız, şu anki favorim **Albert Wesker**. Yakın dövüş adamı, ama hızı sayesinde uzaktan da kazanabiliyor. Karşı atak hareketleriyle rakibe korku salıyor ve saniyeler içerisinde yerden, havadan veya arkadan saldırabiliyor. Tam bir ölüm makinesi sizin anlayacağınız. Eğer bir oyuncu Wesker'ı %100 verimle kullanabiliyorsa, onu yenmek gerçekten çok ama çok zordur. Bir sonraki favorimse Dante. Kendisi uzak ve yakın dövüşte harikalar yaratıyor. Kılıç darbeleri çok hasar veriyor ve tek bir tuşla beş-altı hareket çıkarabiliyor. Bunlara bir de hareket kombinasyonları ve Devil Trigger özelliği eklenince ekran yüzünüze patlayacakmış gibi oluyor. Marvel tarafındaysa *Sentinel* için "hayvani" yakıştırmasını yapabilirim. Umarım online maçlarda Sentinel yasaklanır yoksa ekranın yarısını kaplayan ve havadan son sürat saldıran bir robotla kapışmak kolay olmayacaktır. Yaratıcı oyuncuların Deadpool'u ve tavırlarını çok seveceğini düşünüyorum. Tekli ve çoklu hareketlerin birleştirilmesi zor ama ödülü büyük. Yine de gözlerim MvsC2'den dövüşçüler aradı. Örneğin bir Ice Man, Cyclops, Ken ya da Captain Commando yakışırdı bu oyuna.

Mod bakımından çok iyi şeyler söyleyemeyeceğim MvsC2 için ama kötülemek de yanlış olur. Hikâye modunda (Arcade) yapay zekâya karşı oynayıp, son bossu devirip birkaç çizgi roman sayfasıyla karşılaşıyoruz (gönül CGI isterdi ama ah nerede!). Mission kısmındaysa, her bir karakterin sahip olduğu hareketlerle oyunun bizden istediği komboları yapmaya çalışıyoruz. Eski ya da yeni oyuncu olmanız fark etmez, oyuna başlamadan önce komboları öğrenmek için biraz bu modda takılmanız yararınıza olur.



Dişi Hulk tamamen bayıltı üzerine çalışıyor. Bayıl-kap, bayılt-fırlat.

"Onlar kötü, seçmem" demeyin. Neler yapabiliyorlar birlikte, bir görseniz!



SON BOSS NASIL YENİLİR?

Son boss'un kim olduğunu gösteremiyor ve söyleyemiyoruz minik bir ambargodan dolayı; ama nasıl yeneceğinizi anlatabiliriz! Biz bu boss'a kısaca Sülüman diyelim.

> Sülüman az ama öz vuruşlar yapar. Bu yüzden hem hızlı hem de sabırlı olmalısınız.
> Kendisi sahneye çıkmadan önce bir arkadaşını yollar. Bu arkadaşı da klonlanabilir ve sizi ortaya alabilir. Ortada kalmayın, köşelere sığının ve tüm süper güçlerinizi kullanın (ilk vuran her zaman siz olun).
> Sülüman'ı iki kişiyle yenmek çok zor, üç adamınız da hayatta olsun. Hemen dibine yapışın. Kombo yerine hızlı ve seri ataklar yapın. S atakları iyi gelir mesela.
> O size sağ ve sol kollarıyla vururken durun ve aşağıya eğilerek korunun. Hareketi biter bitmez özel güçlerinizi yapın. Korunun ve sürekli adam değiştirin. Eğer size bir fiske dahi vursa adamınız otomatik olarak değişecektir. Az enerjiyle yakalanmayın.
> Sizi yakaladığında tuşlara hızla basın ve hemen arkasından özel güç tüketin, korunun.
> Tüm ekrana lazer saldırısı yaptığında asla saldırmayın, korunun.
> Geri sayıma geçtiği özel atağı yaparken, en güçsüz dövüşçünüzü ekrana sokun (ölecek çünkü!) ve dibinde durarak elinizde ne varsa saldırın.
> Unutmayın; yakın durmak, sabırlı ve hızlı olmak tek yol Sülüman'ı yenmek için.





Spider-Man ile oynayacaksanız çok hızlı olmalı ve çevirmeli hareketleri iyi yapmalısınız. Ya rezil olursunuz ya da kral, çok net söylüyorum!

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Akıcı oynanış ✔ Kombolarda yaratıcılığa izin vermesi
- ✔ Animasyonda bir dünya markası! ✔ Görev modu
- ✖ Az mod var ✖ Bazı gereksiz dövüşçüler bulunuyor

Çünkü karakterlerin maksimum ne kadar kombo yapabildiğini ancak buradan öğrenebiliyorsunuz. Eğer o dövüşçüyle görevlerin %80'ini yapabiliyorsanız tamamdır, sizden korkabilirler! Görevleri yapacak kadar dahi bilmiyorsanız, Training modda klasik alıştırma yöntemlerini kullanabilirsiniz. Command List'lere baka baka öğrenme sürecini tamamlar, yapak zekâya sınırsız süper güçle dalar, ellerinizi ısıtırsınız. En sona da Online modu bırakıyorum ama bu mod hakkında pek fazla bilgi veremeyeceğim. Oyun bize inceleme için erken geldiğinden sunucularda kimseyi bulamadım. Sadece dört kişi maç yapmış, muhtemelen onlar da test için orada bulunmuşlar. Önümüzdeki ay Online taraf için bir rehber hazırlayabilirim. Bunların dışında kayde değer bir oyun modu bulunmuyor oyunda.

BU DA LİSANSIM

Dövüşçü profili namına MvsC3'te bir şeyler görmek beni çok sevindirdi açıkçası. Bu sayede dövüşçü kimliğinizi ilerleyen zamanlarda daha iyi görebiliyorsunuz. Kaç maç yendiniz, kaybettiniz? Defansif mi, saldırgan mı, yoksa dengeli mi dövüşüyorsunuz? En çok kimlerle oynuyorsunuz? Hangi takım favoriniz? Tüm oyundan kaç puan topladınız? Hangi ikonlara, başlıklara sahipsiniz? Kaç saattir oynuyorsunuz bu oyunu, kaç görev tamamladınız, kaç hyper kombo ile maçları bitirdiniz, ne kadar mükemmelsiniz ya da ne kadar çömez? Pek çok bilginin bir araya gelmesiyle pek güzel bir profil yapısı oluşturulmuş MvsC3'te. Özellikle online maçların öncesinde bu profillere bakarak rakibinizi inceleme imkânınız olduğunu düşünürsek, dişinize göre rakip bulmanın çok daha kolay olduğunu söyleyebiliriz.



Ah 18 hit kombo yapmayaydım. Dövmeyeydim. Gollarımı açaydım iki yana... Benim yüzüüüüümdeeeeeennnn!

BENDEN SONRASI TURAN

Street Fighter IV çıktığında ne kadar heyecanlı olduğumuzu Oyungezer takipçileri hatırlayacaktır. Şahsen ben yine o kadar heyecanlıyım. Tabii ki bu MvsC3, SFIV'ten daha iyi bir oyun demek değil. SFIV kadar devrim yaratan bir yapım değil; ama bir dövüş oyunu hayranına en az onun kadar içerik sağlayan, parmaklarını en az onun kadar çalıştıran, yaratıcılığa izin veren, görsel ve işitsel anlamda harikalar yaratan, uzun ömrüyle insanların emeklerini harcarken şüphe etmemesini sağlayan ve onlarca karakteriyle oyunda sürekli tutunacak bir dal barındıran bir oyun MvsC3. Dördüncü oyun artık kaç yıl sonra gelir bilinmez; ama o gün geldiğinde "aa ben bu oyunu biliyorum" deyip hâlâ eski oyunlar için heyecanlanmak istiyorsanız, kaçırılmaz bir fırsat.

Super Street Fighter 4



>

Marvel vs. Capcom 3



>

Tekken 6



- Tür: Dövüş
- Yapım: Capcom
- Dağıtım: Capcom
- Kutulu Fiyat: -
- Dijital İndirme: -
- Yaş Sınırı: 12+
- Dahası için: http://marvelvscapcom3.com





Oyunu 1550 kere bitirince gizli karakter olarak "Goyun" çıkıyor!!

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★★

Marvel karakterleri mi döver, Capcom karakterleri mi? Yoksa kıyamet mi kopar bilemiyoruz ama burada kazananın kesinlikle biz oyuncular olduğundan eminiz.

9,3

Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl

WRC: World Rally Championship

FİNLANDİYA'DAN RALLİ GELMİŞ, EVDE BİR BAYRAM HAVASI -BERKANT JEFF AKARCAN

PS3 GELDİ MERTLİK BOZULDU cidden, üstelik birçok başarılı seride durum bu. Böyle deyince aklınıza ilk gelen *PES* serisi olacak hiç kuşkusuz, ama lütfen WRC'yi de unutmayın. PS2 zamanında hep beraber oturup aramızda turnuvalarını bile çevirdiğimiz koskoca WRC serisinin yeni nesil konsollarda *PES*'le aynı kaderi paylaşıyor olması bizi o kadar hüzünlendiriyor ki... Neyse, en azından artık kocaman 3D gözlüklerimiz var da acımız büyük olsa da saklayabiliyoruz.

Sakın yanlış anlamayın oyungezerler, WRC'yi *F1*'de olduğu gibi yerden yere vuracak değilim. Çünkü oyun su gibi akıp gidiyor. İster manyak gibi aracınıza ince ayar çekerek oynayın, ister en kolaya alıp zorlandığınız anlarda fren yardımına bırakın aracı; WRC'de her türlü oyuncu için bir seçenek var. Biliyorum, aslında artık bir oyunu bu yönünden dolayı övmek abes, zirâ bugün bu denli bir oynanabilirlik aralığına sahip olmayan bir yarış veya spor oyununa rastlamak mümkün değil.

Bu kompakt ama kompleks yapıyı iyi işlemiş oyunun yapımcısı Milestone. Derinliğe güzel bir şekilde yaklaşmış; ne abartmış ne de basitliğinin altında ezilmiş. Artık her yarış oyunundan aşina olduğumuz araç alım satımını yapabiliyoruz. Para kaynağı elbette yarışlardaki performanslarımız. Yarışlardan sonra performansınıza göre para kazanıyorsunuz; ama canınızı sıkmayın, çoğu yarışlarda onuncu sırada bitirseniz bile para ve deneyim puanı kazanmak mümkün. Aracı modifiye etme kısmıysa sadece görsel değişikliklerden oluşuyor; viniller ve boyalar. Geri kalan her şey sadece yarışlardan önce piste göre araca ince ayar çekmekten ibaret. Fakat bunu öylece geçiştirilebilecek bir özellik olarak saymayın, zira ufak değişikliklerle sürüşünüzde önemli değişiklikler yaratmak mümkün. Tabii bu modifikasyonlar görsel olarak bir etkiye sahip değil aracınızda, yani parça ekleyip çıkartmıyorsunuz.

BEN YARIŞ OYUNUNA YARIŞ DEMEM KENDİNİ TEKRAR ETMEDİKÇE

Görsel demişken oyunun grafiklerine el atmadan olmaz. Ben WRC'yi oynarken arkamdan oyunu izleyen Faruk'un ilk tepkisiydi "ne güzel gözüküyor grafikler". Haklıydı da doğrusu; ama sadece görüntülere tek başına ve tek bir an için bakarsanız. Çünkü pistlerde ilerledikçe görsel öğelerdeki çeşitliliğinin oldukça az olduğunu, dolayısıyla da görsel tasarımın kendini tekrar ettiğini fark ediyorsunuz. Neyse ki bazı pistlerde







EN GÜZEL YERİ

Oyunun en güzel yeri, aldığımız ekran görüntüleri. Görüntü yönetmeninin muazzam olduğu ama yönetmenin vasatı aşamadığı filmler gibi biraz, tek başınayken grafikler çok güzel ama gözünüz alışınca "sen de diğerleri gibisin Berkant. . ." durumu oluyor. O yüzden bu sayfadaki ekran görüntülerine iyi bakın. Çünkü oyunla ilgili görebileceklerinizin en iyisi bu.

Colin McRae Dirt 2



>

WRC 2 Extreme



>

WRC Fia World Rally Championship



NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Akıcı oynanış ✖ 2005'ten kalma oyun motoru ✖ Görsel tasarım ✖ Ses efektleri

bu tekrarlılık pistlerin hem asfalt hem de toprak kısımlara sahip oluşuyla biraz olsun düzeltilmiş, ancak yine de kurtuluş yok. Bir şey bir kez tekrar ettiyse, sonsuza dek tekrar etme riski vardır şiarını başarıyla izliyor WRC'nin görsel tasarım ekibi.

Aslına bakarsanız bu tekrar etme durumu tüm yarış oyunlarında karşılaştığımız en büyük problemdir hep. Fakat görsel tekerrüre bir nebze de olsa göz yumabiliyorken, aynı şey içerikte olunca "meh" diyoruz. Üstüne üstlük tekrar eden içeriği çeşnilendirecek dış etkenler de yok. Özellikle olayın ralli olması ve her pilotun sadece zamanla yarışması sağ olsun, durum çabucak bir yalnızlık tablosuna dönüyor. O yüzden rakiplerle kapıştığınız, türlü çamurlara yattığınız, çirkeflikler yapıp pist dışına attığınız yarış oyunlarının insanıysanız WRC sizi sıkacaktır.



Ralli ortamının bir numaralı arayüz numarası "sıçrayan çamurlar", WRC ruhunun da bir parçası.

TÜRK KIZLARI GİTSİN FİN PİLOTLAR GELSİN

Ama en nihayetinde yok ben ralli seviyorum, pist olsun bizim olsun diyorsanız eliniz mahkum WRC'yi oynayacaksınız. Zira tüm resmi yarışçılar WRC'de lisanslı olarak var. En azından ismen. Gördüğümüz tek şey yarışın sonundaki tabloda sıralanan isimleri. Gönül isterdi ki ünlü İskandinav pilotlar Mikko Hirvonen, Gronhölm gibi pilotları şöyle dünya gözüyle bir görebilseydik WRC'de de, "rallici adam Fin olur" atasözünün hakkını verebilseydi oyun *(Sébastian Loeb'e karşı çok ayıp oldu -Yiğitcan).*

Farklı pistler, farklı hava loşulları ama hep aynı his.

Siz oynarken yanınızda oturup oyunu izleyen kişinin (yancınız) sizden çok daha mutlu olacağını söyleyebiliriz.







Pilotlarımızı sadece ismen görüyor olmasaydık keşke (ve keşke bu açıdan alınmış bir resmin altına bunu yazmasaydık).

Gran Turismo 5'in "arabamı gördünüz mü?" temalı fotoğraf galerisinde hissettirecek anlar da yaşayacaksınız.



→ **Tür:** Yarış → **Yapım:** Milestone → **Dağıtım:** Vivida → **Kutulu Fiyatı:** 99 TL → **Yaş Sınırı:** 3+
→ **Dahası İçin:** www.wrc.com/games/

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★☆☆
Hikâye	
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★☆☆☆

Arabaların kıçını ata ata etrafta gezmek istiyorsanız DIRT2'ye geri dönebilirsiniz.

6,1

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



BİR AĞLARIM, BİR GÜLERİM -B. EMRE ÜLGEN

BU OYUNU ÖYLE çok sevdim ki işte sonunda bana dair bir şey oldu. *ilomilo*'nun ilk videosunu izlediğimden beri, birbirinin uzağına düşmüş iki arkadaşın buluşmasının ne kadar zorlu ve aynı zamanda güzel bir şey olduğunu öyle çok düşünmüş olmalıyım ki en nihayetinde kendimi ilo'yla (ya da milo'yla – oyunda da vurgulandığı gibi arkadaşlıkta cinsiyet yoktur ne de olsa) aynı noktada buldum.

SANMA SENDEN

Belki de beni, çok bilindik bir "bana her şey beni hatırlatıyor" hissiyatıyla böylesine etkileyen *ilomilo*, her gün parkta buluşan ilo ile milo'nun bir gün, parka giden yolların aniden karışması ya da hafızalarının onlara bir oyun oynaması yüzünden birbirlerini kaybetmeleriyle başlıyor. İşte oyunun tüm mekaniği, her bölümde birbirini yeniden kaybedecek olan bu iki arkadaşı buluşturmak üzerine kurulu. Fakat bu kolay hedefe rağmen asla tekdüze bir oyun degil *ilomilo*, bilakis oyunun alamet-i farikası, böylesine yalın görünen oyun etmenlerinin her birinin çok katmanlı ve derin olabilmesinde saklı.

Örneğin ilk bölümlerde oynanış, küplerden oluşan bir dünyada, zıplayamayan, tırmanamayan ilo ve milo'yu taşınabilir küpleri kullanıp yolları birleştirerek biraraya getirmekten ibaret gibi gözüküyor. Oysa sonradan küplerin diğer yüzeylerine geçebilmenizi sağlayan sihirli halılar, sizi yürüdüğünüz yolun karşı tabanına geçiren küpler, yolunuzu tıkayan elmaları yiyebilen yaratıklar gibi eklemelerle *ilomilo* inanılmaz derecede zorlu ve eğlenceli bir oyun deneyimine dönüşüyor. Öyle ki, çoğu bölümde ilo ile milo'yu buluşturabilmek için üç-dört adım sonrasını hesap etmeniz ve bunu yaparken üç boyutlu düşünmeniz gerekiyor.

Tabii ben bırakın böyle uzun vadede plan kurmayı, dama bile oynayamayan nato kafa nato mermer biri olduğumdan *ilomilo*'ya vurulmam muazzam bölüm tasarımları değil, çocukluğumdan beri mutsuzlukla-rıyla peşimi bırakmayan masalları -en çok da *Yaban Kuğuları*'nı- anımsatan hikâyesi sayesinde oldu. Oyunun ana ekseninde yer alan, ilo ile milo'nun sembolik öyküsünün yanı sıra, bölümlere dağılmış olan hatıra parçalarını toplarsanız gündelik hayata daha yakın bir hikâyenin ipuçlarını içeren Ilona ile Milton'ın ("isimler ne çok benziyor" diyene alkış) mektuplarını okuyabilir; *Sebastian's Story* isimli bölümlerde ise moda tutkunu, muşmula suratlı bir beyefendi -ve aynı zamanda bu oyunun en şahane karakteri- olan Sebastian'ın saklandığı kutuyu bulursanız *The Hunstman and The Fox* (Avcı ile Tilki) isimli fablı dinleyebilirsiniz. Bu üç zarif hikâyeyi birleştirip yorumlamak ise değişik okumalara açık bir kitap gibi oyuncuya bırakılmış (tabii benim bu kararmış ruh haliyle yaptığım yorumdan üç tane Kemalettin Tuğcu romanı çıktı takdir edersiniz ki).

VAZGEÇERİM

Oyunun -bana sevdiğim dil sürçmelerini anımsatan- ismi kadar ayrıksı grafikleri ise benzersiz bir hayal gücü ve duygusal ifadenin bileşimi. *ilomilo*'nun görsel dilini *Little Big Planet*'a benzeten yazıları boşverin; çünkü *Little Big Planet*'ın pop art tarzından çok farklı olarak melankolik bir ton hakim *ilomilo*'nun grafiklerine. Akordu bozulmuş enstrümanlarla çalınmış Yann Tiersen parçaları gibi tınlayan müziklerle tamamlanmış grafikler, oyunun temasının da altını çiziyor; her şey çok sevimliyken tek bir renkle aniden çok hüzünlü olabiliyor.

Saydığım güzelliklerinin yanına oyunun konsept çizimleri ve müziklerini açmanıza yarayan eşyaları, bonus bölümleri açmanız için toplamanız gereken Safkasları (küçük ilomilolar) ve mini bir oyun olan ilomilo shuffle'ı da katınca görebileceğiniz gibi dişli olduğu kadar uzun ömürlü bir oyun aynı zamanda *ilomilo*. Bazı bölümlerdeki çıldırtıcı zorluk seviyesi dışında oyunla ilgili tek sorun, çoklu oyuncu seçeneğinin Xbox Live'a kapalı olması. *ilomilo*'yu ancak aynı Xbox'ta iki kişi oynayabiliyorsunuz. Bu sefer de oyun, ilo ile milo'yu aynı anda oynamanıza izin vermiyor, tek kişilik modda olduğu gibi istediğiniz zaman diğer karaktere geçerek devam edebiliyorsunuz.

Hoş bu *ilomilo* için bir kusur sayılmaz. Çünkü kaç kişi olursanız olun, *ilomilo*'yu oynarken her nasılsa hep bir köşede yalnız kalıyor ve uzağınızda kalmış bir arkadaşınızı arıyorsunuz.

EŞSİZ ÇÜNKÜ

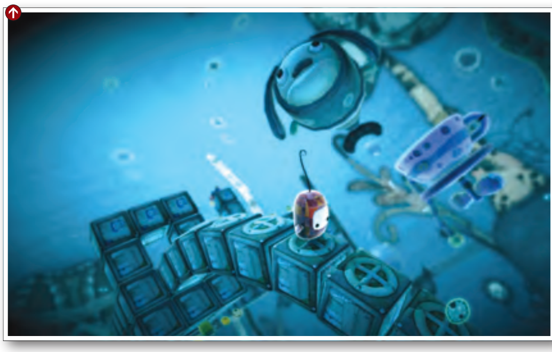
Bu kadar yalın bir dille arkadaşlığı bunca hissettirebilen başka bir oyun yok.

→ **Tür:** Bulmaca → **Yapım:** Southend Interactive → **Dağıtım:** Microsoft → **Dijital İndirme:** Xbox Live ($ 10) → **Yaş Sınırı:** 6+
→ **Dahası İçin:** http://blog.ilomilo.com/



Geçtiğimiz yollarda taş üstünde taş bırakmıyoruz vallahi.

Muzlar derken 4-5 tanesini kastettiğimi sanmıyordunuz umarım.



Limbo > ilomilo > The Misadventures of P. B. Winterbottom





NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Hikâye ✔ Grafikler ✔ Müzik ✖ Çoklu oyuncu modu ✖ Zorluk seviyesi

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★★



Bir çocuğa okunmayacak kadar hüzünlü ve çapraşık bir masal ilomilo.

8,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl





Masa tenisi oynarken üzerinize gelen toplara dikkat edin. En çok onları çevirmek zor.

EN GÜZEL YERİ

Diğer oyuncularla birlikte, tuşlar yerine kendi refleks ve hareketleriniz üzerinden bir oyunu paylaşmak muhteşem bir duygu. Masa tenisi oynarken yaptığım her sayıdan sonra rakibimi sinir etmek için kollarımı çırparak tavuk hareketleri yaparken nasıl eğlendiğimi anlatamam. Bu gibi şeyler, ne kadar yetenekli ellerden çıksalar da animasyonlarla taklit edilemez. Siz yapıyorsunuz çünkü. Nasıl hissettiğinizi, neler düşündüğünüzü dilediğiniz gibi göstermenizin karşısında hazır animasyonların şansı ne olabilir ki?

Kinect Sports

ŞUUT!.. VE CAM KIRIKLARI -ALİ SEZGİN

Oyungezer'in bana çok şey kattığı bir gerçek ama bana katılan şeyler arasında yaklaşık bir 20 kilo olması açıkçası pek hoşuma gitmiyor. Neyse ki oyun firmaları benim tarafımı tutuyor da çalışırken spor yapmama imkan veren türlü türlü oyunlar geçiyor elime. Önce PlayStation Move ve *Sports Champions,* şimdi de Kinect Sports. Şikayetçi miyim? Kesinlikle hayır. En azından oyunu oynarken kimse izlemediği sürece sorun yok.

Move'dan sonra Kinect için de bir spor oyunu gelmesi kaçınılmazdı. Hatta öyle görünüyor ki spor oyunları Kinect'in ana oyun türü olacak, zira şimdiden 3-4 tane spor oyunu çıktı. Rare ve Microsoft'un desteğiyle çıkarılan Kinect Sports'sa bunların en başarılısı.

LAMBA TOP DEĞİL!

Kinect Sports toplamda altı oyun içeriyor: Futbol, bowling, voleybol, boks, masa tenisi ve saha sporları. Cirit atma, uzun atlama benzeri oyunlardan oluşan saha sporlarının da kendi içinde beş mini oyunu var.

Oyunlara dikkat ettiğinizde çoğunun belirli bir alanın dışına çıkmayı gerektirmeyen sporlara ait olduğunu fark edeceksiniz. Futbol hariç; futbol hücum ve savunma olarak ikiye ayrılmış durumda ve oyunda sadece top bloke etme, pas verme ve şut atma işlerinden sorumlusunuz. Hücumdayken, paslaşarak kalenin önüne kadar gelip şut atmaya çalışıyorsunuz. Siz pas verirken mutlaka bir rakip oyuncu önünüze geçip topu bloke etmeye çalışıyor. Savunma sırasında siz de doğal olarak aynısını yapıyor olacaksınız. Ve evet, Kinect Futbol, *FIFA* veya *PES* fanatiklerini oyalayabilecek kadar derin bir oyun sayılmaz. Eğlendiriyor mu? Eğlendiriyor. Hepsi bu.

PS3'te *Sports Champions*'ın muhteşem masa tenisi oyununu gördükten sonra Kinect'in neler yapabileceğini ciddi şekilde merak ediyordum. Masa tenisi beklediğimden daha basit ama çok daha eğlenceli olmuş. Kinect cihaz kullanmadığı için elinizi raket olarak kullanıyorsunuz ve oyun *Sports Champions'*dan çok Wii'deki tenis oyunlarına benziyor. Topu sağa sola atmak için çok bariz hareketler yapmadığınız sürece, oyun hareketin zamanlamasına bakıyor. Masa tenisinde elimi raket olarak kullanma fikri özellikle *Sports Champions*'ı da denemiş biri olarak beni fazlasıyla zorladı ama zamanla alışıp keyif almaya başladım. Kesme benzeri hareketleri yapmak zor değil, sadece normalde olduğundan daha abartılı hareketler yapmak gerekiyor ki 4-5 maçtan sonra ter içinde kalmanıza neden olacak bu.

Boksa ben ısınamadım ama oyunu deneyen hemen herkes bayılıyor. Önce kamera boyunuza göre ayarlanıyor ve sonra olay başlıyor. Yumruğunuzun yörüngesinden vücudunuzu sağa sola eğmenize kadar her şeyi algılıyor cihaz. Bunun haricinde oyun direkt boksörün gözünden oynandığı için animasyonlar da çok daha etkileyici hale gelmiş.

Saha sporları evde tek başınıza takılmak isteyeceğiniz türden sayılmaz. Daha çok parti içinde, sıra sıra oyun değiştirecekseniz oynamaya uygun olduklarını söyleyebilirim. Kinect oyunlarına alışmak zaten çok kolay ama bunda her şey iyice kolaylaşmış. Çok temel hareketlerle hoplayıp zıplıyor ve basit yoldan atlet taklidi yapmaya çalışıyoruz.

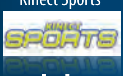
Voleybol, Kinect Sports paketinde internet üzerinden oynamak için en iyi tercihiniz olacak. 2'ye 2 oynanan plaj voleybolu maçlarında yürüyüp koşmak haricindeki her şeyi siz yapıyorsunuz. Topun zamanlamanıza ve hareketlerinize tepkisi çok başarılı. Smaç vururken gerçekten zıplıyor ve topu tam istediğiniz yöne atabiliyorsunuz. Yalnız uyarayım, bu oyunun lamba kırma istatistiği fena halde yüksek.

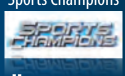
Video kaydedip paylaşma, oyun oynarken fotoğraflarınızı çekme gibi maymunluğa dayalı opisyonlar Kinect Sports'ta da var. Başlarda komik geliyor ama adamlar site bile yapmış bunun için. İsterseniz videolarınızı bu siteye yükleyebiliyorsunuz ama pijamalarıyla Kinect oynayan on binlerce insanlık kitleye dahil olmak pek de iyi hissettirmeyebilir.

Belki şaşıracaksınız ama Kinect Sports'un en iyi yanı kesinlikle sesleri. Efektler gayet sade olmasına rağmen oyuncuyu her türlü motive etmeyi başarıyor. Stadyum sesleri, seyircilerin tepkisi ve hepsinden de önemlisi müzikler. Voleybolda her sayıdan sonra Queen'den Another One Bites The Dust eşliğinde seviniyor olmanın insan egosuna etkilerini tahmin bile edemezsiniz. Bunun haricinde Chris Martin ve Lady Gaga gibi isimler de yavaş çekim videolarda ve madalya törenlerinde şarkılarıyla oyuna eşlik ediyorlar.

Kinect Sports son derece eğlenceli ama bir o kadar da basit bir oyun. Eğer bu ikili ilginizi çekiyorsa hiç durmayın, hem o kapılara sığmayan göbeğinizle vedalaşmanın vakti geldi artık bizce.

Kinect Sports > Sports Champions > Wii Sports Resorts







NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ İnternetten oynayabilme ✔ Hareket algılama kalitesi ✔ Kötü oyunu yok
✖ Her açıldığında kalibrasyon istemesi ✖ Oyunlar biraz fazla basitleştirilmiş

→ **Tür:** Spor → **Yapım:** Rare → **Dağıtım:** Microsoft Game Studios → **Sistem:** - → **Kutulu Fiyatı:** 35 $
→ **Dijital İndirme:** - yok - → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** Kinect.com



Bowling'in en rahat çalışan oyunlardan, yeterki kendinizi doğru hizalayın

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Kilolu oyunculardan ne istiyorsun Microsoft?!

8,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



BİR YUMRUKTA GECENİZ GÜNDÜZ, GÜNDÜZÜNÜZ GECE OLSUN -KAAN ALKIN

DAN "THE MAYOR" TREJO odamın duvarında belirip, bana bas bas bağırmaya başladığında, teknolojinin geldiği noktaya şükrettim. Çünkü görüntüsü hâlâ iki boyutluydu ve bağırırken saçtığı tükürükler görüntünün dışına taşamıyordu. The Fight: Lights Out boyunca yanımdan ayrılmayacak biricik antrenörüm Trejo ile dostluğumuz da yavaş yavaş şekillenecekti. Trejo'nun isteği, amacı ve davranışlarının nedeni ortadaydı. Ne kurallara, ne de yamulacak kadar dayak yediğimde bile maçı durduracak bir hakeme yer olan bir arenada çıkacağım dövüşlere hazırlıyordu beni. Anlaşması güç olan, bu koca aksi adam değildi.

KAPALI DÖVÜŞLER

Hakkında yapılan kötü eleştirileri okuduysanız, The Fight'tan çoktan soğumuş, konudan uzaklaşmış olabilirsiniz. Şimdi geri gelin o zaman ve bir de beni dinleyin. The Fight: Lights Out, PSMove kontrol sisteminin çıkış oyunlarından biri. Ayrıca bir dövüş simülasyonu. Yani *Fight Night* serisinden bir şeyler oynayıp hastası olduysanız The Fight'ı da öyle ya da böyle en azından bir kez denemeniz gerekiyor. Boks ringinden ayrıldığınız an adı sanı bilinmeyen, eğer ayakta kalabilirseniz ünü sadece karanlıklarda alıp yürüyen bir karakterin dünyasında geçiyor The Fight. Bu karanlık dünyanın ekrana yansıması da bir o kadar iç karartıcı. Olayların geçtiği dünyayı yansıtmak adına seçilen koyu renk paleti, oyunun ruhuna da hakim. Kimilerine fazlasıyla klostrofobik gelecek, kimileri için de kendini tekrar eden bir havası var oyunun görsel anlamda ama kapalı kapılar ardındaki dövüş dünyasının atmosferi böyle, yapacak bir şey yok. Ayrıca beni hiç rahatsız etmedi.

Karanlığa gözümüz, Trejo'nun bariton sesine kulaklarımız alıştıktan sonra artık simülasyona, daha eğlenceli bir deyişle dövüş bölümüne geçebiliriz. Elbette dövüş bölümüne geçmeden, standart kontrol cihazlarından her uzaklaştığımızda uğraşmak zorunda kaldığımız kalibrasyon ekranları karşılıyor bizi. Oyun Move kontrol cihazlarını çeşitli şekillerde tutmamızı, düğmelerine basmamızı, belli hareketler yapmamızı istiyor. Ardından arka planın durumuna bakıp "head tracking" özelliğinin açılıp açılmayacağına karar veriyor. Ama girişte bu işlemleri halledip kalibrasyon muhabbetinden kurtulduğunuzu sanmayın. Her maçtan önce, yanlış okumadınız, kollarınızı iki yana açarak ve ardından gard pozisyonu alarak kısa bir kalibrasyon anı daha yaşayacaksınız. Oyun bacaklarınızı kullanmamanız, hareket etmemeniz konusunda sıkı sıkı tembihlerde bulunuyor ama yani maçlar sırasında gayriihtiyari ileri geri hareket ediyoruz, kalibrasyon bozuluyor, karakterimiz abuk sabuk hareketler yapmaya başlıyor, biz de tek tuşa basarak karakterimizi resetlemek durumunda kalıyoruz. Kalibrasyon meselesini oyunun eksikleri ve nedenleri hakkında konuşurken tekrar açacağım. Artık bir iki adam dövelim di mi?

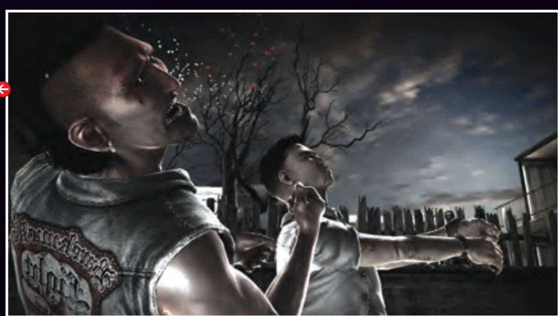
KOÇ, VURUYORUM BAK

The Fight'ın genel sistemi simülasyon diyebileceğimiz diğer dövüş oyunlarıyla hemen hemen aynı. Bir karakter yaratıyoruz. Spor salonunda "ACI YOK" antrenmanları yaparak kendimizi geliştiriyoruz ve arenaya çıkıp birbirinden çirkin adamları döverek para kazanıyoruz. Para kazandıkça üst baş, giyim kuşam, istatistik puanları alıyoruz. Arada kaburgalarımız, elimiz, bileğimiz falan kırıldıkça parasını verip tedavi ettiriyoruz. Saçacak çok paramız olduğuna kanaat getirdiğimizde kendi üstümüze bahis dahi oynayabiliyoruz. Hızlı nakavt, tek yumrukta belli bir hasar verme, isabet-



Güzelliğine hayranız Trejo abi

Bu resmi görünce bende sizler gibi oyunda zombi var sandım bir an. Yok kardeşim, bildiğin (ya da bilmediğin) insan bunlar da.



EŞSİZ, ÇÜNKÜ

Kararlı, disiplinli spor kafasına geçmeye uğraşmadan çatır çatır oynayacağınız bir fitness oyunu. Öğrenme eğrisine katlanabilirseniz, uzun süre başından ayrılamayacak ve farkına bile varmadan kan ter içinde kalacaksınız.

BAŞARIYA GİDEN YOL

"Allah ne verdiyse" tekniğini biraz adam etmeniz mi gerekiyor? Rakibi kenara sıkıştırabilirseniz Wing Chun Chain Punch, yani zincir yumruk tekniğini kullanın. Göğüs hizasında art arda çıkartacağınız yumrukların hepsi hedefine ulaşırsa zaten bir kıstırdığınız rakip çok dişli ya da dayanıklı değilse bir daha kolay kolay kurtulamıyor. Vücudunuzu ileri savurmadan ilk yumruğu attıktan sonra, ikinci yumruğu aynı şekilde çıkartırken diğer yumruğunuzu dirsek hizasına kadar geri çekiyorsunuz. Hem Move'lar Eyetoy'un görüş açısından çıkmıyor, hem de seri şekilde üst üste yumruklar atabiliyorsunuz. Kung-fu ustası olmanıza da gerek yok, oyun oynuyorsunuz abartmayın. Rakibiniz sizden uzaklaşmaya başlarsa ya da yumruklarınız boşa çıkıyorsa hemen eski pozisyonunuza dönüp çenenizi kollayın. Yoksa her an kendisini yerde yuvarlanırken görebilirsiniz. Deadpool'un ne abuk bir karakter olduğunu biliyoruz hepimiz. Çenesi düşük, korkunç bir espri kabiumarım da oynarız yarıla yarıla.



li kombolar gibi belli başarılara imza attıkça Trejo amcamız çıkıp bize yeni taktikleri bağırıyor. Bağırılan taktikleri spor salonunda denedikten sonra arenada dilediğimiz gibi kullanabiliyoruz. Spor salonunda üstünde test sürüşü yaptığımız kel kafalı, iri göbekli partnerimiz neden dövüşlerde güneş gözlüğü takıyor, tam bir muamma benim için. Her arenada pataklamamız gereken belli amcalar var. Bunların hepsinin kafasını gözünü yardıkça yeni dövüşler, arenalar, rakipler açılıyor. İki arkadaş olarak dört kontrol cihazımız varsa birbirimizi de pataklayabiliyoruz sıkıldıkça. Özetle, oyunun becerileri gayet standart. Gelelim arenaya.



Hem oyuna alışmak hem de kendi kondisyonunuzu geliştirmek için antremanlar bire bir. Sakın es geçmeyin.

Görsellik önemli. Ne kadar karizmatik durursanız online ortamlarda üstünüze o kadar bahis oynanır.

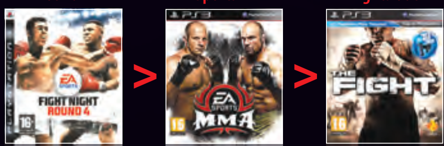
The Fight'ın en büyük artısı muhtemelen bugüne kadar yapılmış en iyi fitness oyunu olması. Bunu ben değil, bizzat cayır cayır yanan kaslarım söylüyor. Harcadığınız kaloriyi de ekranda görebiliyor olmanız işin bir diğer artısı ama bu deli gibi kalori yakma hadisesinin can sıkıcı mı yoksa eğlenceli mi olacağı kısmı biraz şaibeli.

GÖREMİYORUM!

Dövüşlerde yaşayacağınız ilk ve en büyük sorun hangi kamera açısını kullanırsanız kullanın rakibi tam olarak göremiyor oluşunuz ki neyse ki bunun için aralık ayında bir yama yayınlandı. Dövüşçünüzü transparan yapan yama sayesinde görüş açınız daha gerçekçi bir hal alıyor. Gerçek hayatta ne yapıyorsanız aynısını yapmakla yükümlüsünüz rakibinize ama bu elbette "Çıkın, sokakta adam dövün, tecrübe kazanın" anlamına gelmiyor. Demek istediğim kendinizi kasmayın, bildiğiniz gibi yumruk sallayın. Eyetoy ile mesafenizi iyi ayarlarsanız, rakiple aranızdaki mesafeyi hesap etmek de kısa sürede kolaylaşacaktır. Nasıl duracağınızı, nasıl yumruk atmanız gerektiğini, yumruğunuzu nasıl daha güçlü kılabileceğinizi yavaş yavaş öğreniyorsunuz. Gardınızı sadece yukarıda tutarak değil, gelen yumruklara doğru hamle yaparak da kendinizi savunabiliyorsunuz. Filmlerdeki gibi gelen yumruğu kesip Cüneyt Arkın kontrası çıkartmayı beklemeyin elbette. Ama zamanlamanız geliştikçe direkt yumrukları tokatlamaya başlıyorsunuz ufak ufak. Baş ve boyun hareketlerinizi algılamasa dahi, Move iki kontrol cihazının simetrik hareketlerini algılıyor. Böylece eğildiğinizi, sağa sola çekildiğinizi anlayabiliyor. Bacaklarınızı hareket ettiremediğiniz gerçeği bir yana, hemen her türlü hareketinizi aynen oyuna aktarıyor. İleri, geri, sağa ve sola yürümek için Move tuşunu kullanıp gitmek istediğiniz yöne kontrolleri yatırmanız yeterli oluyor.

Dövüş sporlarıyla ilgilenen oyungezerlerin halihazırda bildiği gibi, boşluğa yumruk sallamak hem enerjiyi daha çabuk tüketir hem de sakatlanma riski doğurur. Bu yüzden oyunun başında birazda

Fight Night Round 4 > EA Sports MMA > The Fight: Lights Out



NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Gerçekçi dövüş ✔ Grafikler iyi ✔ Ter atmak için en iyi yöntem
✔ Online karşılaşmalarda bahis oynayabiliyoruz ✖ Öğrenme eğrisi uzun
✖ Eyetoy problemleri ✖ Fazla kaptırırsanız omzunuz çıkabilir
✖ İki Move'a ihtiyacınız var

dikkatli olmanız gerekiyor. Hem boşluğa hem boşa salladığınız yumruklarda siz de ekrandaki karakteriniz de hızla yoruluyor. Oyunun "stamina" yani dayanıklılık algısı pek başarılı değil, karakteriniz dövüşlerde çok hızlı yorulabiliyor.

Oyunun ilk dövüşlerinde gelişine yumruklar savururken bir süre sonra rakibime göre tempo tutturmaya çalıştığımı fark ettim. Bunun sebebi sadece zamanla tecrübe kazanmak değil. Başlardaki rakipler çok dişli olmadığından rastgele girişmek yeterli oluyor, Trejo'dan öğrendiğiniz pis numaraları kullanarak kafa göz yarıyorsunuz. Ancak daha dişli ve dayanıklı rakipler karşınıza çıkmaya başladıkça bu "rastgele" hallerini de hızlıca terk etmeniz gerektiğini fark ediyorsunuz. Benim en çok başvurduğum taktik gardımı hiç düşürmeden sürekli rakiple aramdaki mesafeyi korumak, yumruklarını boşa çıkararak yormak, sağlı sollu kroşelerle yoklamak. Ve sağlam bir kroşeyi çenesine kondurduğum anda "Allah ne verdiyse" moduna geçmek. Allah ne verdiyse modunu da belli bir süre sonra belli bir tekniğe oturtmam gerekti. İlk trophy'm bu sayede Shadow Boxing, gölge boksu oldu.

The Fight: Lights Out hakkında dilimin döndüğünce söylemeye çalıştığım şey, ciddi öğrenme eğrisine sahip, gayet başarılı bir dövüş simülasyonu olduğu. Ekran başında ciddi anlamda kan ter içinde kalmak için de birebir. Bicep, tricep, trapez, göğüs kasları deli gibi çalışıyor maşallah. Ham bünyelerde uzun süreli ağrılara sebep oluyor. Ekrandaki istatistiklerime bakılırsa, bütün gün başından ayrılmazsanız 1700 kalori garantiniz var. İşin eğlence kısmıysa biraz teknik kaptıktan sonra kendini göstermeye başlıyor, yani herkesin hoşuna gidecek nane değil. "Ben koltuğumda rahat rahat oturarak adam dövmek istiyorum arkadaşım" diyenler bir kenara ayrılsın, bir iki yama ve gelecek DLC'lerle mevcut sorunlarından da sıyrılacak olan The Fight, yeni nesil bir Eyetoy da gelirse tadından yenmeyecek bir oyun.

EN BÜYÜK RAKİBİM EYETOY

Daha kalibrasyon aşamasından itibaren karşınızdaki en büyük engel Eyetoy. Çözünürlüğü bir hayli düşük olduğundan odanızın ışıklandırması ve arka plan ne olursa olsun "head tracking" özelliğini direkt kapatıyor. Move'un renklerinden hareketi algıladığı, ancak kendisi çok iyi renk ayrıştıramadığı için dövüş sırasında kalibrasyon sık sık bozulabiliyor. Benim tavsiyem loş sarı ışık ya da beyaz güçlü ışık altında oynamanız ve kameranın direkt ışık almasına izin vermemeniz. Ayrıca Eyetoy'u göz hizanıza ne kadar yakın tutarsanız rakibi o kadar rahat yumruklayabileceğinizi de ekleyeyim. Move'lardan biri görüş alanından çıktığı anda ekranda kırmızı bir ibare beliriyor. Sınırlarımızı belirlememiz açısından bu iyi elbette. Ancak güçlü ve tüm bedenimizi kullandığımız yumruklar sallamak istediğimizde, gerilirken arkada kalan elimiz gövdemizin gerisinde kalıp ekrandaki kırmızı ibareye yol yapabiliyor. Bu durumda kalibrasyon sıfırlandığından attığınız yumruk da aslında arkasına koyduğunuz yumruğun şiddetini oyuna yansıtmıyor. Işık ve Eyetoy düzgün ayarlandığındaysa sorunsuzca oyun keyfi sürebiliyorsunuz.



→ **Tür:** Dövüş → **Yapım:** Coldwood Interactive → **Dağıtım:** SCEE / Sony → **Kutulu Fiyatı:** 95TL (Overgame) → **Dijital İndirme:** -
→ **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** us.playstation.com/games-and-media/games/the-fight-lights-out-ps3.html

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Ter atmak için gittiğiniz "salon", artık evinizin salonu. Yediğiniz dayakların izi de kalmıyor suratınızda hem.

7,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



Tank bile oluyorsunuz ya oyunda, başka da bir şey demiyorum artık.



BANA KÖRBİ ÖR ANANE! -EMRE İNAL

Kirby's Epic Yarn

HER KARAKTERİN, kendisiyle özdeşleşmiş bir hareketi ya da silahı vardır değil mi? İmza gibidir bunlar, karakteri tamamlar. Zıplayamayan bir Mario, koşmayan bir Sonic, sırtında devasa kılıcını taşımayan bir Cloud düşünün; olmuyor değil mi... Kirby de öyle: Düşmanlarını yutup özelliklerini kendine katabilmesiyle meşhurdur Kirby, aksi düşünülemez. Veya biz öyle sanıyorduk, HAL Labs ve Good-Feel çıkıp "yeni" bir Kirby yaratana kadar. Böylesine bir yükü sırtlanarak büyük bir risk almışlar bence ama neyse ki ana fikirden fazla uzaklaşmamışlar. Üstelik açtığı boşluğu oldukça hoş, yünlü, pofuduk bir şekilde doldurarak hiç de hissettirmemişler bu kaybı bizlere.

İKİ TERS BİR DÜZ

Nereden çıktı bu yün meselesi derseniz; Kirby tamamen kendi oburluğunun kurbanı. Sokakta tanımadığın adamdan şeker almayacaksın dememişler boşuna. Oyunumuza uyarlayalım bu sözü: Önünde bulduğun iplikten yapılma domatesleri yemeyeceksin. Anlayacağınız Kirby bu kuralı çiğniyor (yiyip bitiriyor hatta). Sadece bu yetmezmiş gibi, tüm ülkesinde insanları ve eşyaları orada burada ipliğe çeviren bir büyücü dehşet saçarken, iplikten yapılma bir domatesten hiç mi kuşkulanmaz insan yahu? Gerçi insan olsa kuşkulanırdı sanırım da, Kirby'nin ne olduğunu bilmiyoruz... Neyse, adı geçen büyücü geliyor, domatesinin yendiğini görünce sinirleniyor, boynunda asılı olan çorap ile Kirby'i tamamen yünden yapılma bir ülkeye hapsediyor, üstelik Kirby'i de yüne çeviriyor. Tabii iplikten yapılma, içi boş hale gelince Kirby hiçbirşeyi yutamaz oluyor. Dediğim gibi, oburluğunun cezasını alıyor işte. Hem kendi dünyasına dönmek, hem bu kötü büyücünün büyüsünü çözmek, hem de yeni düştüğü yün dünyasına yardım etmek adına elinden ne gelirse yapmaya karar veriyor kendisi.

Güçlerinden yoksun kalınca ne yapacağını düşündü mü acaba balon kafalı karakterimiz diye soruyorsanız haklısınız. Neyse ki şansı yaver gidiyor kendisinin, zira yediği domates ona biçim değiştirebilme yetisi kazandırıyor. Araba, topaç, yay gibi ilginç şeylere dönüşerek hızlı ilerleme, zıplama gibi basit hareketleri yerine getirebildiği gibi, yer yer tank ya da uzay gemisi gibi faydalı nesnelere dönüşerek de ortalığı yıkıp döküyor Kirby. Aynı zamanda vücudunun bir parçasını kamçı gibi kullanarak belirli yamaları kopartıyor, düğmelerden sallanıyor. Hatta düşmanlarının ucundan tutup çekerek iplik yumağı olarak sarmalıyor onları, daha sonra oraya buraya fırlatıyor. Oyunun görsel yapısıyla birlikte bunları kullanmak çok eğlenceli hale geliyor. Düğmeden çekerek ileriki platformu kendinize daha çok yaklaştırdığınızda mesela; arkaplanıyla beraber o bölgedeki kumaş katlanıveriyor size doğru. Ya da bir şeylerin arkasında kaldığı için göremediğiniz platformları dikiş izleri sayesinde anlıyorsunuz. Bu gibi küçük hoş detaylarıyla ilerliyorsunuz bu iplik ve yünden dünyada.



Bu resmi çizgileri taşırmadan boyarsanız, bir önceki Kirby oyununu elde edebilirsiniz.

Kumaşlardan dijital bir ortam bile oluşturmak mümkünmüş demek ki.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Yünlü iplikli oyun teması ✓ Serinin eski müziklerini tekrar canlandırıyor ✓ Tüm oyunu 2 kişi oynayabiliyorsunuz ✗ Enerji yok ✗ Bölümler basit

New Super Mario Bros Wii > Kirby's Epic Yarn > Donkey Kong Country Returns







EŞSİZ... ÇÜNKÜ

Kirby's Epic Yarn'dan başka hangi oyunda kumaşlar arasında yürüyebilir, iplikleri çekiştirebilir, düğmelere tutunarak sallanabilirsiniz? Kumaştan oluşan rengârenk bir dünyada, birbirinden sevimli karakterle yumaklar arasında savrulma fikri bizi bizden aldı.

PRINCE FLUFF

Bu karakter nereden çıktı derseniz; konsept çalışmaları sırasında ana karakterinin bu gördüğümüz mavi yün parçası olduğu bir oyun olacaktı Epic Yarn (o zamanki ismiyle Fluff of Yarn). Oyun, geliştirilme aşamasındayken bunu bir Kirby oyunu haline getirmenin daha uygun olacağı düşünülerek önümüze Kirby's Epic Yarn olarak çıktı. Prens Fluff'a da yardımcı karakter rolü kaldı.



OVERLOK MAKİNESİ AYAĞINIZA GELDİ

Kirby bugüne kadar konsollarda karşımıza çıkmayınca, müziklerini pek de fazla sergileyememişti kaliteli bir şekilde. Super Smash Bros serisindeki oyunlarda Kirby'nin dünyasına ait bölümlerde çalan müzikler var ya; beni benden alıyordu onlar. Orkestra eşliğinde bazen hızlanan, bazen yavaşlayan, tam anlamıyla gaza getiren müziklerdi ve adeta sırf o müzikler için Kirby'nin bölümlerinde oynuyordum. Epic Yarn'da konsepte uygun olması için bütün sert çalgılar kenara bırakılmış, özellikle piyano eşliğinde eski müzikler yenilenmiş, üzerine yenileri bestelenmiş. Beklediğimi verdi bana Epic Yarn anlayacağınız, sırf müzikleri için bile tekrar tekrar oynayacağım bölümler var bu yüzden.

Tek kötü yanı oyunda herhangi bir enerji sistemi olmaması. Bölümlerde sizi zorlayacak hiçbir şey olmaması ve herhangi bir şekilde zarar almamanız oyunu oldukça basit hale getirmiş. Genellikle yazının geri kalanında saydığım şeylerin tadını çıkartmak oluyor bölümlerdeki amacınız, birçoğu bunu başarıyor da.

Basit ve eğlenceli bir oyun Epic Yarn, ne olduğu ve ne olmadığı ortada. Geriye yalnızca oyunu oynamak istiyor musunuz, istemiyor musunuz sorusunu cevaplamak kalıyor sizlere.

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★★

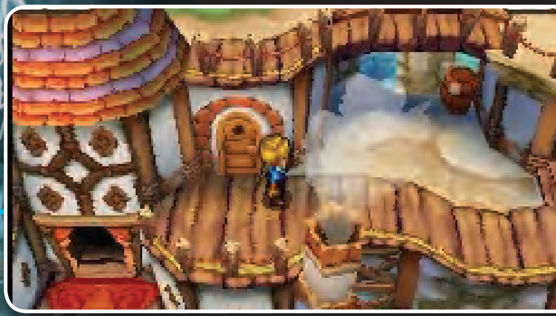
Kim kazak örecek bana Kirby'nin yünlerinden?

8,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Platform → **Yapım:** Good-Feel / HAL Laboratory → **Dağıtım:** Nintendo / Nortec Eurasia → **Yaş Sınırı:** - → **Dahası İçin:** kirby.wikia.com







En çok kullandığınız iki Psyenergy L ve R tuşlarına atanabiliyor. Ormanda ağaç yakacağınız için bunun alev topu olması doğal.

Hmm, üstten alttan yollar... Kesin burada bir bulmaca var!

Golden Sun: Dark Dawn

İŞTE BABASININ OĞLU! -EMRE İNAL

GOLDEN SUN SERİSİNİN İLK OYUNU bundan 10 sene önce, her zamanki GBA oyunları arayışlarımdan bir tanesinde çıkıvermişti karşıma. O kocaman dünyasını, hikâyesini ve mitlerini küçücük GBA kartuşuna sığdırması çok ilginç gelmişti bana. Kısa zaman içinde kendi hayran kitlesini oluşturdu Golden Sun. Zaten ilk oyundaki hikâyenin diğer yarısını konu alan ikinci oyun da çok gecikmedi. İkinci oyunla birlikte hikâye tamamlandı tamamlanmasına da, yapımcılar gelen isteklere karşı koyamayarak önceki oyunlara da referans veren yeni bir hikâyeyle üçüncü oyunu çıkardılar karşımıza.

GS'ın dünyası olan Weyard'a teknolojiden ziyade simya, simyaya ise Psyenergy adı verilen ve insanlar tarafından öğrenilebilen psişik güçler hakim. Günlük hayatta oldukça fazla kullanılan Psyenergy; toprak, ateş, su ve rüzgâr elementlerine göre ayrılıp kutuplaşmış durumda ve bu dört kutbun birisine yatkınlık gösterenler Adept oluyor. Serinin ilk iki oyununda, her birisi farklı bir elementin Adept'i olan dört farklı karakteri kontrol ediyorduk. Ama ikinci oyunun üzerinden benim için sekiz, oyundaki karakterler için otuz sene geçti. Bizim eski Adept'lerimiz yaşlandı, çoluk çocuk sahibi oldular. Devir yeni neslin, yani ikinci oyundaki karakterlerin çocuklarının devri.

GS: DD, 30 yıl önceki olayların neticesinde yeniden şekillenen bir dünyada geçiyor. İkinci oyunun sonunda, dört elementin gücü tüm dünyaya yayılmış ve bu güç de dünyayı istikrarsız bir hale getirmiş. Yeni nesil kahramanlara düşen de bu istikrarsız dünyada zor durumda olanlara yardım etmek. Basit getir-götür görevleriyle başlayan serüven, zamanla ebeveynleriyle yarışır bir hale geliyor. Yani kısaca, ilk oyundaki karakterlerimizin çocuklarını kontrol ettiğimiz GS: DD'de amacımız, eski Adeptlerimizin mücadelelerinin sonrasında bambaşka bir hâl alan dünyayı korumak.

BEN OLSAM

Bu kadar çok konuşturmazdım oyundaki karakterleri ya. Hadi onu geçtim; ana karakter sadece kafa sallayabiliyor yahu, konuşamıyor bile! Diğerlerinin repliğinden biraz kesip ana karaktere verseydiniz ya!

Yazının genelinde eski oyunlara çok fazla gönderme yaptığımın farkındayım. Ancak GS: DD, temelini serinin eski oyunlarının üzerine kurduğu için bir nevi onlara bağımlı diyebiliriz. Ana fikirden uzaklaşmamak adına oyuna bir ansiklopedi eklemeyi uygun görmüş yapımcılar. Önemli konuşmalar sırasında üst ekranda çeşitli bilgilere ulaşabiliyorsunuz. Zaten uzun ve sık olan konuşmalar daha da uzuyor bu yüzden. Ara demo ya da seslendirme şeklinde olsalar hiç gözümüze batmazdı ama bu monoton haliyle "konuşmalar bitse de aksiyona geçsek" diye sabırsızlanıyor resmen insan.

GS: DD'deki savaşlarda Djinn'lerimizi kullanarak güçlü summon'lar yapabildiğimiz gibi, kılıcımızı sıkıca kavrayarak da dalabiliyoruz düşmanlara. Tabii ki bir de Psyenergy'mizi kullanıyoruz. Ama benim asıl dikkat çekmek istediğim, Psyenergy'nin savaş dışındaki kullanımı. Golden Sun serisini herhangi bir RYO'dan ayıran nokta da bu işte; karakterlerimizin Psyenergy'leri sadece savaşlarda ortaya çıkan zamazingolardan öte, gerçek hayattaki sorunlarda da kullanılabiliyor. "Alev topu" kullanarak karşımıza çıkan bitkiden engelleri yakabiliyor, "büyüme" kullanarak sarmaşıklardan kendimize merdiven oluşturabiliyor ve suları dondurup kendimize buzdan yollar yaratabiliyoruz. Hatta oyunda gelişim, sadece seviye atlamak ve en yeni eşyaları satın almak üzerine kurulu değil. Psyenergy'sini akıllıca kullanan ve mevcut alandaki bulmacaları çözen oyuncular gizli sandıklara ve güçlere ulaşabiliyor.

GS: DD serinin eski oyunlarına bu kadar bağlı olduğundan, oynamaya ilk oyunundan başlamanızı önerim. Yalnızca savaşmaktan ve ilerlemekten ibaret olmayan bir RYO olduğu için sevdim ben Golden Sun'ı. Farklı bir şeyler arıyorsanız, sırf bu yüzden bile bir şans verebilirsiniz.

→ **Tür:** RYO → **Yapım:** Camelot Software Planning → **Dağıtım:** Nortec Eurasia → **Kutulu Fiyatı:** 129 TL → **Yaş Sınırı:** 12+
→ **Dahası İçin:** goldensun.wikia.com, goldensun.neoseeker.com, goldensun.nintendo.com

DJINN

Bu yaratıklar, GS evrenindeki dört elemente göre kategorilere ayrılan özel varlıklar. Kimisini hikâyenin gidişatı içerisinde elde ediyorsunuz, kimisini bulmak ve yakalamak için özel uğraş vermeniz gerekiyor. Her birinin farklı bir saldırı komutu olduğu gibi, Adept'lere atandığında stat'larını artırıyor ve farklı Psyenergy'ler kazandırabiliyorlar. Ayrıca farklı elementlerin kombinasyonunu yapmak ya da Djinn'leri farklı elementten bir Adept ile eşleştirmek oyunda farklı sınıfların ve farklı Psyenergy'lerin ortaya çıkmasını sağlıyor. GS: DD toplam 72 adet Djinn içeriyor, kombinasyonlarını yaparak farklı sınıflar ve Psyenergy'ler üretmek size kalmış.



NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Psyenergy sisteminin savaş içi ve dışı kullanımı ✔ Gitgide daha kafa yorduran bulmacalar ✖ Oyun basit hale getirilmiş, karakterler çabuk güçleniyor ✖ Konuşmalar uzun ve can sıkıcı olabiliyor

Golden Sun 1 > Golden Sun 2 > Golden Sun 3



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Eski oyunları daha iyi olsa da, bu GS: DD'yi oynamanız için bir engel olmamalı. Özellikle bu platformda bu kadar detaylı bir RYO olduğu için.

8,4

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Aileden saklaması en kolay dergi

alizine wonderland



Editörden

Alizine Wonderland olarak çok zor günler geçiriyoruz. Dergi kadromuzun %75'i dergiden ayrıldı ve geride kalan az sayıda Ali'yle dergi çıkmaya çalışıyor. Sonumuz hayırlı olur in-

MANİFESTO: Alizine Wonderland iki sayfalık bir dergi değildir. Oyungezer başta olmak üzere pek çok derginin içinde gizli Alizine sayfaları bulunmaktadır. Özellikle Boxer'daki gizli Alizine sayfaları çok güzeldir.

DUVARLAR BİRAZ TOZLANMIŞ SANKİ

Quake Arena Arcade

360





Doğru tahmin ettiniz bunun da daha önce milyon kere gördüğünüz Quake görüntülerinden farkı yok.

Quake diye bir oyun buldum, süper!

HAYATINDA QUAKE 3 oynamamış bir insan var mıdır bilmiyorum. Yine de diyelim, ola ki oynamadınız. Bu durumda size büyük bir süprizim olacak: Quake Arcade Arena aslında Quake 3 Arena'dan başkası değil. Bu oyunu web tarayıcınız üzerinden Quake Live adıyla da oynayabilirsiniz, 10 yıllık bilgisayarınızda da oynarsınız, hatta Dreamcast'iniz varsa onda bile oynarsınız! O zaman manyak mıyız biz hâlâ aynı oyuna para veriyoruz? İnanın cevabı ben de bilmiyorum. İleride oyunlar türlere ayrılırken FPS, Strateji, RYO falan gibi türlerin arasında bir de Quake 3 alt türü çıkacak, uyarmadı demeyin.

Farz edelim ki benim gibi siz de bazen şuurunuz kapalıyken oyun satın alıyorsunuz veya hayatınızın anlamı Quake 3 olduğu için şimdiye kadar çıkan bütün Quake 3 altyapısına sahip oyunları edinmeye çalışıyorsunuz. Büyük ihtimalle kendinize soracağınız ilk soru "Ben manyak mıyım?" olacaktır ama buna ben cevap veremem. Bunun yerine ikinci soruya, yani Quake Arena Arcade'i özel yapanın ne olduğu konusuna gelirsek, oyunun tamamen HD'ye uyarlandığını, tek kişilik oynanış bölümüne küçük de olsa bir senaryo eklendiğini söyleyebilirim ki bunun da ilginizi çekeceğini pek sanmıyorum. Yılların oyununu sadece iki yenilikle yeniden satmaya çalışmaları yetmiyor gibi id Sofware'in bu yenilikleri de doğru dürüst işlemediğini görünce daha da üzüleceksiniz. Senaryo olayı zaten o kadar salakça ki... Aynı eski oyunda olduğu gibi birkaç bot ve bir haritayı çeşitli şartlarda geçmeye çalışıyorsunuz. Tek fark oyuna başlamadan önce yazılan bir iki cümlelik yazılar: *"Cehennem kapısında geçirdiği zamanlar Ranger'ı delirtmiş. Artık eskisinden çok daha tehlikli ve acımasız."* Senaryo dedikleri şey bu. Yerseniz...



NE İYİ NE KÖTÜ?

✅ Oyun hâlâ Quake ✅ Quake ve Team Arena içeriği bir arada geliyor ❌ Çok pahalı ❌ Lag var! ❌ Orijinal oyuna hiçbir şey eklenmemiş ❌ Quake hızını yakalayamıyor ❌ Senaryo modu zırvadan başka bir şey değil ❌ Dışarıda bedavası var.

HD: HAYIR, DEĞİL

HD olayıysa daha vahim. Zaten gıcık oluyorum, eski oyunları küçük cilalarla elden geçirip yeniden satmaya kalkışmalarına; Quake Arena Arcade'de o bile yok. HD denilen şey sadece çözünürlüğün yükseltilmesi ve dokuların hafifçe elden geçirilmesi değil ki? İnsan yeni efektler koyar, eskiyen patlama efektlerini düzeltir, canı sıkılıyorsa dinamik ışıklandırma ekler...

Quake Arena Arcade, Quake 3 ve Team Arena'nın içeriklerini bir araya getirmek dışında öyle aman aman bir iş başarmıyor. Eski tas eski hamam, daha önce oynadığınız bölümleri oynayıp aynı efektler eşliğinde aynı yaratıklarla savaşıyorsunuz.

Konsol oyuncuları zaten durumun biraz farkında zira oyunun Dreamcast sürümünde de benzer bir sorun vardı: Genel olarak *Halo* ve *Killzone* gibi konsol oyunlarının çok da hızlı olmadıklarını farkındasınızdır. Çünkü Quake gibi hız ve tempo gerektiren oyunlar, elinde gamepad ile oyun oynamaya çalışan oyuncuyu fena yoruyorlar. Yapay zekâya karşı çok dert değil ama çok oyunculu modda herkes hedef almanın zorluğunu bildiğinden sürekli hoplama, hareket etme derdinde oluyor. Yine başarılı olabilirsiniz ama birkaç haritanın ardından elinizde derman kalmayacağını söyleyebilirim.

Sonuç olarak Quake Arena Arcade'i almak pek akıl kârı bir iş sayılmaz. PC'de neredeyse her bilgisayarın açabildiği Quake Live varken hâlâ böyle bir şey yapıyorsanız bir mail yazıp kendinize nasıl bir gerekçe uydurduğunuzu bana da açıklarsanız minnettar kalırım. @

→ Tür: FPS **→ Yapım:** Pi Studios **→ Dağıtım:** Microsoft Game Studios **→ Sistem:** - **→ Kutulu Fiyatı:** - **→ Dijital İndirme:** 15 $ (XBLA)
→ Yaş Sınırı: 16+ **→ Dahası İçin:** Quakeworld.com

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

5,2

Quake Quake olalı böyle zulüm görmemişti.

HABERLER

Sony bugün Nintendo 3DS'e rakip olarak PSP 3'ü duyurdu. Kendilerine PSP 2'yi soran basın mensuplarına Sony'nin "Hangi?" cevabını vermesi kafalarda soru işaretleri bıraktı.

Genç yaşlı demeden herkesin kalbini çalan Alizine Wonderland, en büyük rakibi olan Oyungezer dergisini geride bırakarak büyük bir yayıncılık başarısı gösterdi.

Uzmanlar Alizine Wonderland'in başarısının ardındaki çarpık mantığı araştırıyor.

ZIPLIYORLAR EFENDİM, DURDURAMIYORUZ

Raskulls





Neden ve *niye* sorularını Raskulls'da kendinize bolca soracaksınız.

Oyunun görsel dili vektör çizimleri biraz fazla andırıyor. Sevmesi güç olmuş.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Güzel bulmacalar ✓ Hıza bağlı oynanış
- ✓ Uzun tek kişilik modu ✗ Oyunun görsel dili çok güçlü değil

XBOX LIVE'I SEVMENİN pek çok nedeni var ama galiba en çok kimsenin oynamayacağı kıyıda köşede kalmış oyunları bulunca mutlu oluyorum. Biraz Türkiye'de kimse Xbox Live'ı doğru düzgün kullanmadığından, biraz da insanlar yavaş yavaş küçük bütçeli oyunları sallamaz olduğundan bence. Raskulls işte tam olarak bu klasmana giriyor. Çok reklamı yapılmamış, sesini çok duyurmamış ama aslında gördüğünüz an seveceğiniz bir oyun. Sonuçta şirin elbiselerle donatılmış ve oraya buraya zıplayıp duran kafataslarını kim sevmez ki?

KELLE KOLTUKTA YAŞIYORUZ

Platform oyunlarını seviyorsanız Raskulls'ın şirinliğinden önce oynanışına da vurulabilirsiniz tabii. Özünde bir platform oyunu olmasına rağmen, yapısı itibariyle 2-3 değişik oynanış seçeneğini bir arada barındırıyor. Karakterler, her platform oyununda olduğu üzere hoplayıp zıplayabildikleri gibi ellerindeki değnek yardımıyla çevredeki platformları da patlayabiliyorlar. Peki bu ne anlama geliyor? Eğer diğer oyuncularla hedefe ulaşmak için yarışıyorsanız, kendinize yol açabiliyor, doğru zamanlamayla üstteki blokları arkanızdan gelen oyuncuların üstüne düşürebiliyor veya bölümü tümden temizleyebiliyorsunuz. Eğer yarış değil de farklı bir mod deniyorsanız, oyun bütün hızını bırakıp çok farklı bir hal alıyor. Örneğin bir modda, mantar evleri yüksekten düşürmeden blokları zemine indirmek gerekiyor ki en dikkatli oyuncu için bile bu başlı başına bir dert. Evler 4-5 kare yüksekten düşerlerse kırılıyorlar. Bu yüzden de hangi renk bloğu yok edeceğinizi iyice düşünmeniz gerekiyor. Bir başka moddaysa sınırlı zaplama hakkıyla bir tünel açıyor veya yine benzer şekilde hareketli platformların farklı biçimlerde birleşmesine yardım edecek şekilde oynamalar yapıyorsunuz.

Hepsinden tek tek bahsetmem mümkün değil ki tek oyundan bu kadar farklı modlar çıkması bile Raskullz'ı takdire şayan bir oyun yapıyor.

Raskulls'ın fazlasıyla yeterli bir senaryo modu var. Burada biraz Mario'dan çalmışlar, zira bitirilen her bölüm oyuncuya yıldız ve çeşitli bonuslar olarak geri dönüyor. Bir bölümü geçmeden diğerini açamadığınız gibi, özel bölgeleri açmak için de bolca yıldıza ihtiyacınız olacak ki bu da farklı rotaları izleseniz bile bütün bölümleri bitirmeyi gerektiriyor. Raskulls'a başladığımda oyunun beni çok da oyalamayacağını düşünmüştüm, itiraf ediyorum. Aradan geçen uzun saatler sonunda oyun beni resmen yalancı çıkardı ki bundan hiç şikayetçi değilim.

KAFAMIN TASI

Bütün bunlar yetmezmiş gibi oyuna bir de çoklu oyuncu modu eklemişler. Canıma minnet, vallahi. İster aynı konsoldan, isterseniz de internet üzerinden dört kişi yarışmak mümkün. Raskulls reflekslere önem veren bir oyun gibi gözüküyorsa da, işin doğrusu oyunu bir "refleks ölçer" gibi tanımlamak çok ama çok yanlış olur. Oyunda önden gitmek yetmiyor, çünkü rahat bıraktığınız rakibiniz arkadan bonusları toplayarak gelip mesela bir silah veya hız bonusuyla sizi küt diye geçebiliyor. O yüzden sadece ilerlemek yerine küçük tuzaklar kurun. Siz bir kutu kırıp üsttekilerin düşmesini beklerken, durumdan habersiz şaşkın rakibiniz sizi geçme telaşı içinde üzerinizden atlayıp tuzağa giriversin. Bunu oyun içinde zaman kaybetmeden yapmayı öğrenen oyuncular birinci oluyor.

Raskulls kötü görsellerine ve rahatsız edici müziklerine bakınca, hiç beklenmeyecek kadar keyifli ve eğlenceli bir oyun. Üzerinde biraz daha çalışılsaydı Xbox Live'ın en bomba oyunlarından biri haline gelebilirdi. Ama siz yeterince popülerleşmemesini boşverin, arkadaşlarınızla beraber neşe içinde oynayabileceğiniz bir oyun arıyorsanız beni dinleyin. Tek yapmanız gereken oyunu kendi standartlarının ötesinde bir şeylerle kıyaslamadan oynamak...



Yarış modunda son derece dikkatli olmanız gerekiyor zira yapılan hatanın telafisi olmuyor.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

8,1

Platform oyunu sevenlerin kaçırmaması gerekiyor. Diğer oyuncular teneffüse çıkabilirler.

→ **Tür:** Platform → **Yapım:** Halfbrick → **Dağıtım:** Microsoft Game Studios → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 10$ (XBLA)
→ **Yaş Sınırı:** - → **Dahası İçin:** raskulls.com

INDIE RİLEBİLİR

1 Super Meat Boy



2 Amnesia: The Dark Descent
3 Bit.Trip Beat
4 Audiosurf
5 Braid

1 Castle Crashers (PS3, 360)



2 Scott Pilgrim vs the World (PS3, 360)
3 Raskulls (360)
4 Monday Night Combat (360)
5 Limbo (PS3, 360)

BEN YAPIMCIYIM



Tek Bölümlük **Gardiyan Röportajı** – Bölüm 1 –

-Üüüüüüüüü...
-... Lan sıs!

Hazırladıkları "Best of DVD Yazıcı" isimli korsan oyun paketini satmaya çalışan korsan oyun satıcıları yakalandılar. Savunmalarını yaparken kullandıkları "Biz yapmadık asıl DVD yazıcı" esprisi komik bulunmadı.
Bar sahipleri sahte müzik gruplarından şikayetçi. Grubumuz var diyerek sahne için gün alan, ama plastik Rock Band setiyle mekâna gelen gençleri uyaran N.K. bu gençlerin hem rezil olduğunu hem de dayak yediklerini belirtti.



PSP2
Yeni Neslin Çılgın Varisi

-YİĞİTCAN ERDOĞAN

Derginin kapağından atlayıp buraya gelenler, ilk önce bir soluklanın. Sayfadaki fotoğraflara göz gezdirin. Tasarıma bakın, analog tuşlarını inceleyin, sonra da sakince oyunlara bakın. *Uncharted*'a, *Monster Hunter*'a, *MGS 4*'e. Evet, *MGS 4*'e! Grafikler... O grafikler gerçek, sevgili okuyucular. O grafikler bizzat Sony'nin yeni canavarına ait. Evet. Bu canavar, o tasarım, o grafikler gerçek. "Yaşamak budur" demişti Sony yaklaşık beş yıl kadar önce. Yanlışlardı. Hayat yolda yaşanır ve artık hiçbir yol, NGP olmadan çekilmeyecek. NGP... Bayanlar baylar, PSP'nin varisiyle tanışın.

PSP2 = NGP

Nereden başlayacağını bilememek böyle bir şey herhalde. Durumum söz konusu olduğunda çok komik bir şey bu, zira hayatın ironisi böyle çalışmayı seviyor olmalı. Daha dün Can'la telefondaydık; "Abi *Cataclysm*'i OGZ Online'a yazıyorum, söyleyecek çok şeyim var, tıkandım resmen" diyen Can'la daha dün dalga geçtim, "Oğlum asıl söyleyecek çok şeyin varken kolay yazarsın yahu" diye. Buyur buradan yak Can. Sen *Cataclysm*'in Heroic'lerinde tıkandın, ben ise burada elimde mobil oyunların geleceğini tutarken. Çok ters anımda yakaladı beni NGP. Sony'nin "Next-Generation Portable" (NGP) kod adlı cihazı hayatıma girene kadar 3DS konusunda ikna olmuş durumdaydım. Fikrim değişmez, düşüncem sabitti, 3D kabiliyetleri o kadar etkileyiciydi ki Nintendo'nun, dört saatlik şarj ömrünü bile unutmaya hazırdım. Sonra NGP geldi. Nereden başlayacağımı bilemiyor olabilirim, ama ne söyleyeceğimi biliyorum ve onu da baştan söylemeye hazırım. NGP; sen kocaman bir çılgınsın.



NINTENDO 3DS vs. SONY NGP

İşte dananın kuyruğunun koptuğu nokta. 3DS bu bahar ayında ellerimizde olacak, NGP ise 2011'in tatil sezonunu hedefliyor. Hangisini almalı? En büyük faktör fiyat. 3DS 250$ olacak, yani bu da ülkemize nereden baksanız 700 liraya geleceği anlamına geliyor. Bir el konsolu için biraz yüklü fakat NGP'nin de daha ucuza geleceğini hiç sanmayın. PSP DS'ten 50$ kadar daha pahalıydı, bu defa aralarındaki fiyat farkı katlanarak artacaktır. Şu an NGP için 350-399$ konuşuluyor, fakat resmi fiyat açıklanmadan Sony'ye bu konuda güvenmek hata olur. 3DS'in en büyük avantajı fiyatı ve 3D desteği, NGP'nin en büyük avantajı ise 3G'si ve pil ömrü. Bir Nintendo konsolu için bunu söyleyeceğime inanamıyorum ama şu an için NGP 4-6 saat arası pil ömrü vaat ederken 3DS 3D özelliği açıkken 3-5 saati geçemiyor. DS'in en büyük avantajlarından biri saatlerce idare eden pil ömrüydü, 3DS'te durum tam tersine dönüyor, pil ömrü cihazın dezavantajı haline geliyor. Bunun dışında grafiksel farklar ve oyun değişiklikleri var, onlar da şahsi tercihlere bakıyor. Son kararı ikisini de elimize almadan vermemiz mümkün olmayacaktır, o yüzden siz bizi takip etmeye devam edin.



DONANIM

NGP'nin belki de en etkileyici yanlarından biri tasarımı. PSP'yi gözünüzün önüne getirin, o pütürlü, keyif vermeyi bırakın başparmağınızın altına durmaktan dahi aciz analog "nub"ını. Bir de şimdiki analoglara bakın. AnalogLAR. NGP'nin PS3'e bir adım daha yaklaşmasının sebeplerinden biri bu işte. Sadece gördüğünüz grafikler değil, iki analog ve içsel yapısıyla da PS3'ün elinizde tutabileceğiniz bir versiyonu olacak NGP. Tanıtımda *Metal Gear Solid 4*'ün gösterilmesi bu yüzden.

Kojima yeni bir *MGS* mi yapacak veya *MGS4*'ü NGP'ye mi uyarlayacak bilmiyoruz, ama o gösterim için PS3 versiyonunda ufak değişiklikler yaparak oyunu NGP'ye aktardığını, yani NGP'nin bu yükü taşıyabileceğini biliyoruz. Korkutucu bir işlemci gücüyle gelecek NGP ve bu işlemci gücü sadece oyunlar için kullanılmayacak.

Bağlantı. NGP'nin bir diğer anahtar kelimesi de bu. An itibariyle piyasadaki en yüksek görüntü kalitesi olan (yani televizyonların da ulaştığı en iyi seviye olan) OLED ekranından neredeyse PS3 kadar güçlü oyunlarımızı oynamak yetmeyecek, bunları bir de internetten oynayacağız. Pardon, bu PSP'de vardı değil mi? Hayır. PSP'de olan Wi-Fi desteğiydi. Otobüste ne yapacaktık peki? Ya da ders aralarında, okulda? NGP Wi-Fi'yı es geçmeden üzerine bir kat daha çıkacak: 3G. NGP 3G kabiliyetleriyle geliyor. Henüz ülkemizde hangi ağı destekleyeceğini veya bunun bir fiyata tabi tutulup tutulmayacağını bilmiyoruz tabii ama 3G desteğinin aklımızı başımızdan uçurduğunu biliyoruz. Her zaman, her yerde dünyaya bağlı bir cihaz olacak NGP; arkadaşlarımızla kesintisiz yarışırken de, PS Store'dan oyun indirirken de. Dijital dağıtım PSP Go'da da vardı gerçi ve onda tutmamıştı. NGP'de ise olacak. Çünkü iki farklı medyayla oyun getirecek bize NGP; hem bir kart bazlı ortamla, hem de 3G ile elimizin altında olacak internetle. GPS'imiz bile olacak NGP'de.

Ama hepsi bu kadar değil, öyle olsa bayağı sıkıcı olurdu. NGP bir konuda daha çığır açmaya geliyor: Dokunmatik ekran. Ben sıkıldım, eminim siz de sıkılmışsınızdır, yazının başından beri daha önce başka bir medyada bize sunulmuş bir özelliğin NGP'de nasıl değişim yaşadığını anlatıyorum. O yüzden kısaca sadede geleceğim: NGP'nin iki dokunmatik ekranı olacak. Arkada ve asıl ekranda, önde. Arkadaki ekranı omuz tuşlarından boşalttığımız parmaklarımızla kontrol edebileceğiz, öndeki ise çoğunlukla, hardcore oyunlarda opsiyonel olacağından bir kontrol karmaşası yaratmayacak. Bu iki özellik de NGP'nin diğer bombası Sixaxis'le birleştiklerinde el konsollarında hiç yaşamadığımız bir kontrol tecrübesi yaratacaklar bizim için. Evet, Sixaxis, hani hareket kontrolü olan. Senelerdir her türlü el konsolunda yaptığımız o heyecanlanınca konsolu sağa sola çekiştirme hareketi bizzat oyun mekaniklerinin bir parçası olacak artık. PS3'ümüzün Sixaxis'i ne yapabiliyorsa, NGP de onu yapabilecek.

Bu kadarı size yetti mi? Dergiyi fırlatıp odanın içinde tur atma dürtünüze biraz daha direnin. NGP'yi alma sebeplerinizle tanıştıracağız daha sizi...







YAZILIM

Önce liste. İki büyük FPS hanedanı var NGP'de karşımıza çıkacak; *Killzone* ve *Call of Duty*. Yapılacak olan *Call of Duty*, Activision'un alt firmalarından birinden gelecek (dokunmatik ekrana aşinalıklarını düşündüğümüzde aklımıza nSpace geliyor) ve dokunmatik ekran özelliğinden deli gibi faydalanacak. Oyunun hangi *CoD* döneminde geçeceği bilinmiyor, fakat *Modern Warfare* olmayacağı kesin gibi. *Killzone* ise tadımlığını aldığımız oyunlardandı. Grafikleri inanılmaz gözükse de bu *Killzone* bir yan oyun olacak gibi duruyor; çok büyük ihtimalle ana serinin bir parçası olmayacaktır. Bunların dışında tüylerimizi ürperten bir de *Metal Gear Solid* ihtimali var. Olay aslında şu, NGP için *MGS 4* grafikleriyle yapılmış bir teknoloji demosu üretildi, Kojima da anlatırken bunun bir duyuru olmadığını, fakat NGP için planları olduğunu söyleyiverdi. Bu yeni bir *MGS* mi olur, *Portable Ops – Peace Walker* serisinin devamı mı olur yoksa *Ac!d* gibi bir yan oyun mu olur bilmiyoruz; hatta biraz hayal gücümüzü zorlarsak şu sıralar oyun endüstrisinin birbirine fısıldadığı ve sisteme acayip uyacak olan *Policenauts* remake'i bile olabilir. Bildiğimiz tek şey, Kojima'nın NGP'ye bir imza atacağı. Elimizi ağzımıza götürüp şaşkınlıktan yanımızdaki arkadaşlarımızı çağırmamıza sebep olan asıl bomba ise *Dungeon Defenders*'tı. Epic'in NGP'ye Unreal 3 motoruyla





beraber getirdiği oyun, fantastik bir dünyada geçiyor ve planlanan PS3 sürümünden neredeyse hiç farkı yok, bu da özellikle U3 motorunda kendini belli ediyor. *DotA* ile aksiyon-RYO türünün kesişinden oluşacak oyunun çok önemli bir özelliği var, o da NGP'ye aktarımının sadece bir hafta sürmesi... Bu işte bizi biraz korkutuyor. PSP, PS2 remake'leriyle doluydu, ya NGP de PS3'ün küçüğü olursa? Şimdiden onlarcası sırada; *LittleBigPlanet*, *Hot Shot Golf*... Ama bir şey itiraf edeyim mi? Eğer her oyun *Uncharted: Portable* gibi olacaksa hiçbir itirazımız yok.

Apayrı bir paragrafı hak ediyor *Uncharted*. Belki de Sony'nin son yıllarda yarattığı en iyi birinci parti oyunlardan biri, belki de tüm zamanların en müthiş oyun tecrübeleri listesinin zirve takipçisi. Nerede duruyorsanız durun *Uncharted*'dan etkilenmemiş olamazsınız, *Portable* versiyonu için de bir değişiklik yok. Dokunmatik ekranın çift analoga doyduğu an *Uncharted: Portable*, üzerine bir de muhteşem grafikler çıkarmışlar. Bir ipe asıldığınızda NGP'yi ileri geri iterek sallanmaktan tutun da bir sarmaşıktan yukarı tırmanırken parmaklarınızı arkadaki dokunmatik ekrana aşağı yukarı sürterek gerçekten tırmanıyormuş hissiyatı yaratmaya kadar çok yerinde ve zekice kullanmış oyun NGP'nin kabiliyetlerini. 3G kabiliyeti de planın bir parçası olursa, multiplayer tam takım gelirse, o zaman kendimizi kaybedebiliriz.





USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

"KANLI BİR PC OYUNU YÜZÜNDEN İÇİN AMOK KOŞUCUSU OLUNMAZ"

Alman medyasının bolca ekmek yediği "katil oyunlar" konusu gündemden kolay kolay inmeyecek gibi. Bizim medyamız öküzün altında buzağı aramayı mı bıraktı, yoksa bu StarCraft 2, GoW 3, Gran Turismo 5 ve nicelerinin başarısından mı bilinmez ama bizde derin bir sükunet hakim. Umarım böyle de kalır. Dönelim Almanya'ya. Geçtiğimiz günlerde Der Spiegel Online, sitesinde bu konuya yeniden ve gayet detaylı bir şekilde eğildi. Kriminolojist Christian Pfeiffer ve medya pedagogu Stefan Aufenanger ile yaptıkları röportaj, online oyunlar ve bağımlılık konusunu ele alıyordu. Pfeiffer'e göre WoW gibi bağımlılık potansiyeli çok yüksek oyunların yaş sınırını 12'den başlatmak tehlikeli ve saçma. Pfeiffer röportajında bu tip oyunların 18 yaş sınırına çekilmesini, ilk 12 ayında bağımlılık yapma potansiyelinin araştırılmasını ve bu dönem sonunda yaş sınırına 12 ya da 16 olarak karar verilmesini öneriyor. Pfeiffer şiddet içeren oyunların, koşturarak etrafa kurşun yağdıranlarda (amok koşusu) doğrudan bir etkisi olmadığını belirtiyor. Pfeiffer'in çalışmasının devamını Spiegel Online'dan okuyabilirsiniz. Her şeyin olduğu gibi online oyunların da fazlası zarar. Fakat peşin hüküm vermek yerine işin uzmanı, objektif ve hatta mümkünse oyun dünyasını bir parça bilen uzmanların uzun süreli araştırmalar yapması belki de en sağlıklısı olacaktır. Bakarsınız bir gün bu tür kapsamlı bir çalışma da ülkemizden çıkar.

EVE ONLINE 1000 OYUNCU KAYBEDEBİLİR

EVE Online, 1.1.0 sürümüyle birlikte SSE2 komutunu desteklemeyen eski işlemcilerle oynanamayacak. Böylece Incursion adlı ücretsiz eklentiyle birlikte, Pentium III ve Athlon XP gibi eski işlemcilere sahip kişiler için güzel bir anı haline gelecek. Bugün bu işlemcilerden daha güçlü cep telefonu işlemcileri varken, çok büyük bir sorun olmasa gerek. Zaten 340 bin oyuncu arasında bu tür işlemcisi olan müzelik oyuncu sayısı yalnızca 1040.

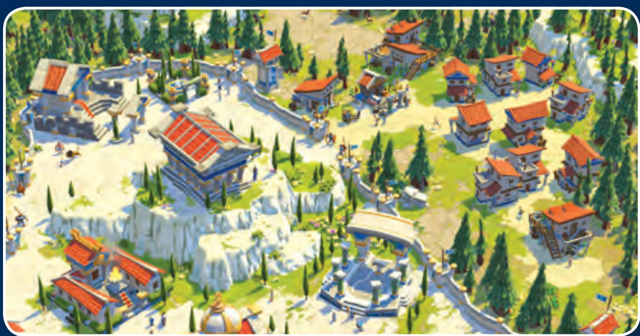


AGE OF EMPIRES ONLINE'A KIRBAÇ EKLENİYOR

Microsoft çiçeği burnunda F2P'i Age of Empires Online'ın ödeme sistemiyle ilgili ilk bilgileri verdi. ("oynaması bedava olan X'in ödeme sistemi" sözü kulağa garip gelen bir betimleme oldu). Buna göre ücretsiz sürüm ile:

> Tüm ırklar oynanabilir olacak. Buna şu an beta testte olan Yunan ve Mısır ırkları da dahil
> Yamalar güncel olarak çekilebilecek
> Diğer oyuncularla ticaret ve ortak görevler yapılabilecek, savaşılabilecek
> Başkent kurulabilecek. Başkente kurulan yapılarla çeşitli birim, donanım ve savaş bonusları açılabilecek
> Premium Civilization paketleri satın alan oyuncular oynadıkları ırka savaş bonusları veren eşyalar alabilecekler. Bu eşyalar görsel olarak da çekici olacak
> Paket alanlar tüm teknolojileri geliştirebilirken, zırhlı filler gibi özel birimleri kolayca açabilecekler
> Paketli oyuncular PvP oyun başlatırken, ücretsizler sadece açılan oyunlara katılabilecekler
> Paketli oyuncuların envanterleri de daha geniş olacak

Gördüğümüz kadarıyla yapımcılar, paket satın alan oyuncuların "çıkacağım üstüne, vuracam kırbacı vuracam kırbacı" demeleri için ellerinden geleni yapıyorlar.



GEYİĞE LOGIN

Göker: LogIn'imi attim. Onu sev. Ona kendi öz LogIn'in gibi bak olur mu?
Serpil: Tabii ki. Ama bir kontrol edelim. Dişleri falan yerinde mi bakalım.
G: Ben evlat muamelesi yaparken kendimi at satmış gibi hissettirdin, eksik olma. Köle tüccarı Serpil.
S: Hahah. Neyse alıyorum. Gerçi ben zenci köle gibi düşünmüştüm. Ama Geyiğe LogIn'e yazar, yok yere adımı ırkçıya çıkarırsın diye söylememiştim. –tim?
G: Zenci degil afro-amerikan bir kere.
S: Hepimiz afro-amerikan'ız.



STARCRAFT 2 RESMİ MODLARI GELDİ GELİYOR

Boşuna demiyoruz bir oyunu yaşatan modlarıdır diye. StarCraft 2, klasikleşmiş çok oyunculu modları dışında da uzun ömürlü olacağa benziyor. Oyuncuların yaptıkları SC2 modları artık ayrı birer oyun haline bürünürken nihayet Blizzard da resmi ve matrak üç modun beta testine başladı. Bu modlardan Aiur Chef'de bir Protoss şef aşçının yemek pişirme düellosunu yöneteceğiz. Haritadan toplanan malzemelerle hazırlanacak yemek, tarifin karmaşıklığına bağlı olacak ve en yüksek puana sahip kişi oyunu kazanacak.

StarJeweled, Bejeweled'in StarCraft'laştırılmış hali. Amaç aynı renkteki taşları toparlayarak kazanılan enerji ve özel güçlerle düşman üssüne zarar vermek. Bu bana biraz Puzzle Quest'i anımsattı.

Left 2 Die'ın hangi oyuna gönderme yaptığını söylemesem de olur herhalde. Bu mod salgın adlı tek kişilik haritanın bir türevi. Left 2 Die'da gece akın akın gelen Zerg'lerle karşılaşıp gündüz de binalarını yıkacağız. Bu modun bir alt seçeneği olan Night 2 Die'da ise asla gündüz olmayacak, dayanabildiğimiz kadar dayanmaya çalışacağız. Bu da biraz Dawn of War 2: Last Stand'i anımsattı bana. Olsun, Blizzard güzel esinlenir, esinlendiklerinden de ortaya güzel şeyler koyar.

GUILD WARS 2 OYUNUN KURALLARINI DEĞİŞTİRİYOR

Devasa online oyunlarda tank görevini ne severim ne de hakkını verebilirim. Fakat Guild Wars 2'nin yeni duyurulan sınıfı Guardian bu yargımı fena halde yıkıyor. Guardian başlarda, ilk oyundaki Monk'un daha donanımlı bir sürümü gibi gelebilir. Monk nereye gitti diyenlere ArenaNet şu cevabı veriyor: "Yeni nesil online oyunumuzda tank, damage dealer, healer gibi yalnızca belirli bir amaca hizmet eden alışıldık görev dağılımları bulunmuyor. Dolayısıyla yalnızca iyileştirme görevi gören Monk da yok." Guardian kılıç, topuz, kalkan gibi tek elle kullanılabilen savunma odaklı silahların yanı sıra iki elle kullanılan kılıç, çekiç ve asa gibi saldırı silahlarını da kullanabiliyor. Guardian'ın Virtue'ları savaş sırasında pasif faydalar sağlayacak. Mesela Justice her beşinci saldırıda düşmanı yakarken, Resolve sağlık kazandıracak ve Courage Aegis kazandırarak 30 saniye boyunca saldırıları bloklayacak. Virtue'lar bana Diablo 2 Paladin'inin auralarını anımsattı (bu ay da her yenilik eski oyunları hatırlatıyor). Virtue'nın auralardan farkı, Guardian'ın virtue etkisini takım arkadaşlarıyla paylaşırken kendi üzerinden silmesi şeklinde meydana çıkıyor. Mesela Courage ile arkadaşlarını kurtarırken, kendini saldırıya açık bırakacak. Buna ek olarak kullanıldıktan sonra kaybolan silah ruhlarını (tuz ruhu dememeliyim, demeyeceğim) çağırabiliyor. Bence standart sınıf dağılımı kuralının kaldırılması, GW2 için en önemli ayırt edicilerden biri olacak. Klişe bir tank beklerken önümüze sunulan Guardian buna güzel bir örnek. Unutmadan, ArenaNet Guardian karakterine "Blind Guardian" adını koyan ilk oyuncuya bir tepsi baklava gönderecekmiş (yalan).



BİR KIZI ÇOK KİŞİ İSTER, BİRİ ALIR

Fallout Online'ın durumu da farklı sayılmaz. Kısa bir süre önce Interplay başkanı Eric Caen, Eurogamer'a yaptığı açıklamada Interplay'in Fallout'un fikri mülkünü birkaç oyun ve online oyun yapılması karşılığında sattığını belirtmişti. Caen'e göre satış öncesi görüşülen lisans Bethesda'nın üç oyun ve ek paketlerini kapsıyordu. Fallout 3 ve Fallout New Vegas'ı yaptıklarına göre ancak bir Fallout 5 yapabilirler ve sonrasında anlaşma yasal olarak geçersiz olacak. Diğer yandan Bethesda başkan yardımcısı Pete Hines, VG247'ye yaptığı açıklamada Fallout'un ve yapılacak bir Fallout devasa online oyununun, daha da ötesi Fallout'la yapılabilecek her şeyin haklarının kendilerinde olduğunu iddia etti. Daha ötesinde "lisans bize ait, Fallout bize ait. Buna dair daha fazla yorum yapmayacağım. Bu bir hukuki konudur, gerisi avukatlara kalmıştır" dedi. Bu arada, Fallout Online için açılan resmi siteye girdiğinizde şu ibareyle karşılaşacaksınız: "Fallout®, ABD'de ve diğer ülkelerde bir ZeniMax Media şirketi olan Bethesda Softworks LLC'nin fikri mülküdür ve de Bethesda Softworks LLC lisansı altında Interplay tarafından kullanılır." Ne diyelim, kim kazanırsa kazansın, umarım biz de kazanırız.





DC UNIVERSE'E SEVGİLİLER GÜNÜNDE KEDİKADIN DESTEĞİ!

Daha çıkışının üzerinden 1 ay geçmeden DC Universe'ün ilk ücretsiz eklentisinin haberi çoktan kulaklarımıza ulaştı. Üstelik o kadar uzak bir tarihte de değil hani, şubat ayı içerisinde! Oyuncular, bu eklentinin oyuna dahil olmasının ardından Gotham şehri çatılarında Catwoman'ı kovalama şansına erişecekler. Catwoman'ın uzun parmakları bu sefer Gotham Müzesi'ndeki çeşitli Eski Mısır ganimetlerine uzanıyor ve 5 boss'luk bir mücadeleyle bizi de olayların içerisine çekiyor. Buna ek olarak Catwoman Legends PVP modunda da oynanabilir karakter haline gelecek. Bitti sandıysanız yanılıyorsunuz, artık DVO'ların vazgeçilmezi olan Seasonal Event hastalığı DC Universe'e de uğruyor ve süper kahramanlar ile düşmanları da sevgililer gününü kutlamaktan geri kalmıyor. Aşk oklarıyla milleti vuracağımız bir ton aksiyonun yanında Aşk Tanrıçasıyla sıkı bir savaşa gireceğimiz de kulağımıza çalınanlar arasında. Ne diyelim, sevgililer gününü evde yalnız geçirecekseniz bunu bir tayt ve pelerin eşliğinde yapmak o kadar da fena bir fikir sayılmaz sanırım (aslında bir daha düşündüm de, sayılır).

OLD REPUBLIC USÜLÜ DUNGEON

Star Wars: The Old Republic iyi mi olacak, kötü mü olacak diye tartışmaktan oyunun asıl özelliklerinden bazılarına vakit ayırmayı unuttuk resmen. Tamamen hikâyeye ve kararlara dayalı olacağı üzerine basıla basıla söylendiği halde neden birileri çıkıp da sesini yükselterek "E oyundaki dungeon'lar nasıl olacak peki?" diye sormadı, bilemiyorum. Ya da ola ki sorduysanız da cevabınızı almak üzeresiniz. Bioware oyunun "Flashpoint" adındaki sistemini nihayet görücüye çıkardı. Arkadaşlarınızla birlikte girip macera yaşayabileceğiniz klasik DVO dungeon'larından farkıysa, Flashpoint sisteminde verdiğiniz kararların hâlâ çok önemli bir yer tutması ve bu kararların sonucunda Flashpoint'in gelişimini, zorluğunu ve hatta alacağınız ödüllerin bile değişmesini sağlaması. Bu sayede de aynı Flashpoint'e tekrar girseniz bile bambaşka bir deneyim yaşama şansınız her zaman var. Şu anda duyurulmuş toplam 5 Flashpoint var: The Essels –Sadece Republic, The Black Talon –Sadece Empire, Taral V –Sadece Republic, Boarding Party –Sadece Empire, Directive 7. İyi mi olacak kötü mü bilmiyoruz ama hikâyesi için mutlaka oynatacak kendini, ondan eminiz.



ESL TÜRKİYE

YENİ SEZONA HAZIR MISINIZ?

25.000 LİRA DEĞERİNDEKİ ÖDÜLLER SAHİPLERİNİ BULDU – DAMLA PINAR GÖK

ESL Türkiye'de 6 aylık maratonun nihayet sonuna geldik. Birbirinden heyecanlı ve eğlenceli karşılaşmalara sahne olan Leadtek Counter-Strike, Exper Starcraft II, Asus FIFA 10, Kingston Call of Duty 4, Lenovo Warcraft 3 ve Trackmania Nations Forever liglerinde toplam 25.000 Lira değerindeki ödüller sahiplerini buldu.

2011'de yepyeni bir lig sistemi, yeni ödüller, yeni cup'lar ve çok daha eğlenceli bir ESL sizlerle beraber olacak. İster akşamları kafa dağıtmak için birkaç saat oyun oynayın, isterseniz de profesyonel bir oyuncu olun hiç fark etmez; 2011'de de ESL Türkiye'de mutlaka size göre bir etkinlik bulacaksınız. Bu sene de bizi takip etmeyi unutmayın!



ASUS FIFA 2010

Konu futbol olunca akan sular durur, değil mi? ESL Türkiye'de de bu gerçek değişmedi ve Asus FIFA 10 en çok takip edilen liglerden bir tanesi oldu. 6 aylık keyifli bir sezonun sonunda ASUS FIFA 10 ligini i2ecep ilk, ISY ikinci, ACIY0MU ise üçüncü sırada tamamladı ve oyun deneyimlerine daha da zevk katacak birbirinden güzel ASUS ekran kartlarının sahibi olmaya hak kazandılar.

Ayrıca futbol severlere müjdeli bir haberimiz de var. Ocak ayında ESL Türkiye'de FIFA 11 ligini açtık ve mücadeleyi bir adım öteye taşıdık. FIFA 11 liginde de futbol için her şey müsait!



LENOVO WARCRAFT III

Wacraft 3 oyun dünyasının klasiklerinden bir tanesi ve de "efsaneler ölmez" lafının simgesi. Çıkış tarihinin üzerinden bunca sene geçtikten sonra bile hâlâ ilk günkü heyecanla oynadığımız Wacraft 3, oyun dünyasının klasiklerinden biri olduğunu ESL Türkiye'de de kanıtladı. Lenovo Wacraft 3 ligini ZaChTT birinci sırada, Sleeep ikinci sırada ve RoyaLord da üçüncü sırada tamamlayarak birbirinden güzel Lenovo notebook ve netbook'ların sahipleri oldular diyor ve son olarak ekliyorum: FOR THE HORDE! (kardeş çok yanlış geldim ben galiba?)



KINGSTON CALL OF DUTY 4

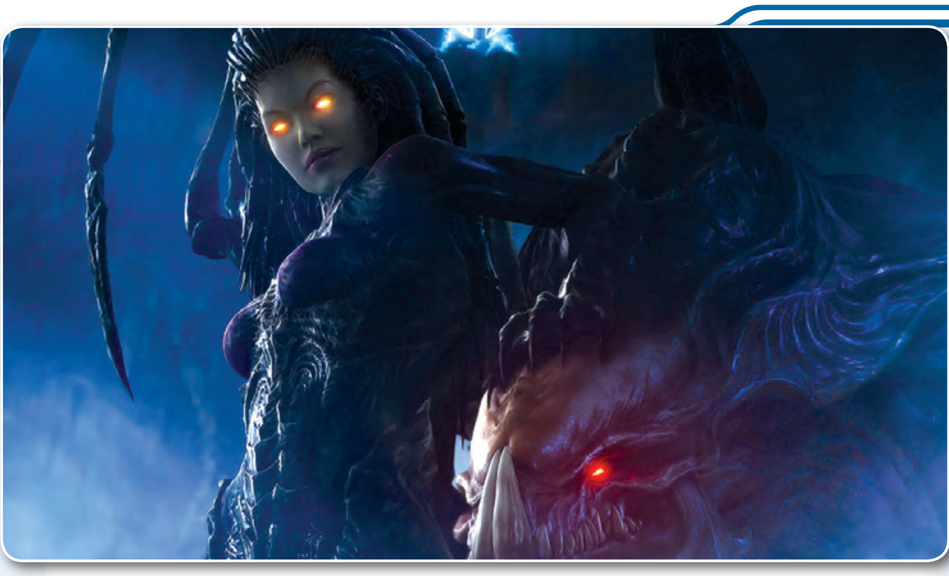
FPS oyunlarının gönlümüzde yeri ayrı, hele ki Call of Duty gibi bir seri olursa. Tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de yeni çıkan her Call of Duty oyunuyla birlikte oyuncular yeni oyuna yönelse de, konu profesyonel oyunculuk olunca serinin hayranlarının CoD4'le olan derin bağı gözden kaçmıyor. Kingston Call of Duty 4 ligi de ESL Türkiye'de serinin hayranları tarafından büyük ilgi gördü ve HWA.Cod4 birinci, VorteX Team&Gaming ikinci ve Symbol Gaming de üçüncü sırada ligi tamamladı.

Yaa o değil de bi' Mactavish vardı, n'oldu ona?



TRACKMANIA NATIONS FOREVER

Trackmania Nations Forever hayatıma ESL Türkiye'yle birlikte giren bir oyundu ve ne yalan söyleyeyim, ESL Türkiye açılmadan önce neden TMNF'a bir şans vermediğimi bugün halen merak ederim. Uluslararası arenada da ülkemizi büyük bir başarıyla temsil eden Trackmania oyuncuları ESL Türkiye'de 6 ay boyunca birbirinden eğlenceli yarışlarla karşımıza çıktılar ve bu 6 ayın sonunda Trackmania Nations Forever ligini birinci sırada Mefeye, ikinci sırada Camoka, üçüncü sıradaysa İzmir lil bro tamamladı.



EXPER STARCRAFT II

ESL Türkiye'nin en çok ilgi çeken liglerinden bir tanesi de Exper Starcraft II oldu. İlk günden beri tüm oyuncular tarafından takip edilen ligde hem birbirinden heyecanlı karşılaşmalar, hem de özel cup'lar sayesinde 3 ay boyunca heyecan hep doruk noktasında kaldı. Ayrıca Exper Starcraft II oyuncularını da hem oyuna, hem ESL Türkiye'ye hem de birbirlerine olan bağlılıklarından dolayı tebrik etmek istiyorum. Her ne kadar sonrasında da gizli oyunlarını ortaya çıkarsam da "hangi oyunun özel cup'ını yapalım" anketimizde, hem Türkiye'deki hem de dünyanın diğer ülkelerindeki SC2 oyuncularıyla birlikte inanılmaz bir örgütlenme örneği sergileyerek Starcraft II'nin kazanmasını sağlamaları gerçekten çok hoştu.

Çok heyecanlı ve çok çekişmeli karşılaşmaların yaşandığı Exper Starcraft II liginde 3 ayın sonunda Tt.darvin birinci, Tt.WarAdmiral ikinci, Sleeep üçüncü, Tt.SuGoSu dördüncü, Tt.Tempest da beşinci olarak birbirinden güzel Exper bilgisayar/monitör ve Intel işlemcilerin sahibi oldular. Ha bu arada, aramızda kalsın ama 2011'de de Starcraft II oyuncuları için çok özel sürprizlerimiz olacak.



LEADTEK COUNTER-STRIKE 1.6

Geçtiğimiz 6 ay boyunca ESL Türkiye'de en çekişmeli karşılaşmaların yaşandığı liglerden bir tanesi oldu Leadtek Counter-Strike 1.6. Çıkış tarihinin üzerinden 12 sene geçmesine rağmen hâlâ oyun turnuvalarının gözdesi olmaya devam eden Counter-Strike, ESL Türkiye'de de en çok ilgi çeken oyunlarından bir tanesi olmaya devam ediyor.

Eee oyun bu popülerken, üzerine bir de işin ucunda bu kadar güzel ödüller olunca Leadtek Counter-Strike ligi Dünya Kupası'nı aratmayacak bir atmosfer yarattı ESL Türkiye'de. Çok çekişmeli karşılaşmaların yaşandığı ligde 6 aylık sürecin sonunda Dark Passage.Kingston birinci, Adeks.CS 1.6 ikinci, MYSTERIEUX ise üçüncü olarak ligi tamamladı.

Ha unutmadan, ESL'de yeni Counter-Strike ligleri açmaya devam ediyoruz. Siz bu satırları okuduğunuz sırada AWP ligimiz açılmış olacak. Var mı bileğine güvenen Sniper?

ESL Electronic Sports League

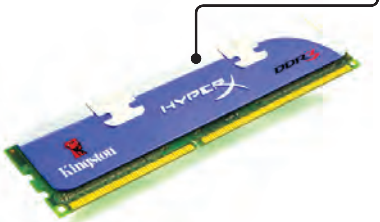
ESL TÜRKİYE LİG ÖDÜLLERİ



EXPER STARCRAFT II LİGİ ÖDÜLLERİ
1- Exper Action Desktop Bilgisayar
2- Exper Karizma Notebook
3- Intel Core i7 İşlemci 860
4- Intel Core i5 İşlemci 750
5- Intel Core i3 İşlemci 540



LEADTEK COUNTER-STRIKE 1.6 LİGİ ÖDÜLLERİ
1- 5 adet Leadtek Winfast GTX470 Ekran Kartı
2- 5 adet Leadtek Winfast GTX460 Ekran Kartı
3- 5 adet Leadtek Winfast GTS250 Ekran Kartı



KINGSTON CALL OF DUTY 4 LİGİ ÖDÜLLERİ
1- 5 adet Kingston 6GB DDR3 Bellek Kiti
2- 5 adet Kingston 4GB DDR3 Bellek Kiti
3- 5 adet Kingston 2GB 800MHz DDR2 HyperX Bellek Kiti



LENOVO WARCRAFT 3 LİGİ ÖDÜLLERİ
1- Lenovo IdeaPad Y560
2- Lenovo IdeaPad U350
3- Lenovo IdeaPad S10-2 Netbook



ASUS FIFA 2010 LİGİ ÖDÜLLERİ
1- Asus ENGTX480 Ekran Kartı
2- Asus ENGTX470 Ekran Kartı
3- Asus ENGTX465 Ekran Kartı



TRACKMANIA NATIONS FOREVER LİGİ ÖDÜLLERİ
1- Saitek R660GT Force Feedback Direksiyon
2- Saitek R440 Force Feedback Direksiyon
3- Saitek R440 Force Feedback Direksiyon



SAVULUN SİGORTA ŞİRKETLERİ! -ALİ SEZGİN

DC EVRENİNİN EN İLGİNÇ YANI, birkaç karakter dışında kimsenin tam anlamıyla kötü olmamasıdır. Çizgi roman sayfalarının ötesinde biraz derine inerseniz aslında her karakterin kendini haklı çıkaran farklı bir öyküsü olduğunu görürsünüz. Olağanüstü güçler bahşedilmiş kimi DC kahramanları, bunu saklamıyor olmalarına rağmen, kendilerinden normal insanlar gibi yaşamaları, toplumsal kurallara uymaları beklenir. Sizce de ellerinizden ateşler saçıp uçabiliyorken hâlâ hayatınızın yarısını çalışarak geçirmenizin beklenmesi üzücü değil mi? Kimileri de güçsüz ama gerçekten kötü bir gün geçirmiş karakterlerdir. Poison Ivy veya Joker'a baktığınızda durup dururken delirmediklerini, hayatlarına anlam katan şeylerin kendi gözleri önünde yıkılmasıyla bu hale geldiklerini görürsünüz.

Hepsinden önemlisi, DC evreni esnektir. Superman gibi yenilmez bir karakter, Batman gibi olanakları olan sıradan bir insanla dolaşabilir. Daha da önemlisi Davut'un Golyat'ı yenmesi gibi, küçük bir taş parçası koca bir devi rahatlıkla devirebilir. Bu yönden baktığınızda DC evreninin bir parçası olmak kulağa o kadar da kötü gelmiyor aslında. Yine de bu durum Gotham veya Metropolis şehrinde yaşayan sade bir vatandaşsanız biraz farklı işliyor. Her gün arabaların sağa sola fırlatıldığı, süper kötülerin sokaklarda cirit attığı bir dünyada yaşamaya çalışmak kolay olmamalı. DC Universe Online söz konusu olduğundaysa durumun her zamankinden bile kötü olduğunu söyleyebilirim.



Tek seferde 6 yetenek kullanabiliyorsunuz, bu yüzden her dövüşe göre özel seçimler yapmanız gerekiyor.



Oyun boyunca Killer Frost gibi irili ufaklı pek çok DC karakteriyle uğraşacaksınız.

Lex Luthor gelecekte geçen çok ciddi savaşlar sonunda hasmı Superman ve Justice League'i yener ama unuttuğu bir şey vardır. Süper kahramanların tamamı ve kötülerin de büyük bir kısmı ölmüşken, savunmasız kalan dünya dış uzaydan gelen bir tehditin, Braniac'ın saldırısına açık kalmıştır. Braniac gezegenimizi ele geçirmekle kalmaz, ölen kahraman ve süper kötülerin güçlerini de Exobyte denilen mikro robotlarla emmeyi başarır. Her şeyin bittiğini düşünürken, bir şekilde hayatta kalmayı başaran Lex Luthor, zamanda geriye giderek Justice League'i uyarmayı başarır. Elbette bunun yeterli olmayacağını düşünen Luthor, aynı zamanda çaldığı Exobyte'ları Dünya'ya salar ki Brainiac'a direnebilecek süper güçlü varlık sayısı artsın. Ve evet, doğru tahmin ettiniz, bu da sizin oyuna dahil olmanızı sağlıyor.

EN GÜZEL YERİ

DCU Online'ın "ayaklarınızı yerden kesen" bölümü, Metropolis içinde özgürce uçup binalar arasında yol alabilmek. Oyun hakkında yazabileceğim her şeyden çok daha güzel bir şey bu.

Açacağınız karakter, exobyte'lar sayesinde özel güçler kazanmış sıradan insanlardan biri oluyor. Karakter yaratma ekranı oldukça hoş tasarlanmış, exobyte'ın içindeki programcık yoluyla güçlerinizi kararlaştırıyorsunuz. Karakterinizin cinsiyeti, kahraman veya kötü olması gibi temel değişiklikleri seçtikten sonra sıra büyük tercihlere geliyor.

DC Universe Online'da üç ulaşım seçeneği var. Superman gibi uçmak, Flash'la yarışırcasına yüksek hızlarda koşmak veya Batman'in yaptığı gibi çeşitli araçlar kullanmak arasında bir tercih yapıyorsunuz. Size şimdiden tavsiyem, eğer diğer oyuncularla kapışmak istiyorsanız kesinlikle uçmayı seçmenizdir. Havadayken sadece uçan oyuncularla muhatap olduğunuz

DC UNIVERSE ONLINE NASIL OYNANMALI?

Oyun koluyla! DC Universe Online kesinlikle klavye fare ikilisi düşünülerek yapılmış bir oyun değil. Bolca tuşa basıp kısa yolları kullanmak klavye fareye kıyasla oyun koluyla çok daha rahat işliyor. Dolayısıyla 50-60 liranızı gözden çıkarın ve direnmek yerine çok da kalitesiz olmayan bir oyun kolu edinin.

gibi, topuklamanız gerektiğinde de diğer oyuncuların ulaşamayacağı yüksekliklere çıkarak yırtabiliyorsunuz. Süper-hız oyundaki en hızlı ulaşım aracı olmasına rağmen bazı doğal sorunlarla boğuşmak zorunda bırakıyor. Örneğin yüksek bir noktaya tırmanmak için doğrudan binanın veya duvarın üzerinden koşmak gerekiyor ki bu noktada uçan kahramanlar daha avantajlı oluyor. Akrobasiyse, alışması zor ama küçük arenalarda çok iş gören bir özellik. Öte yandan çoğu zor atlayış ve zıplamayı tek hamlede yapmanızı sağlasa da uçma ve süper hızla kıyaslandığında hantal kalıyor. Dahası bazı noktalarda düşmanların arasından geçmeniz gerekiyor ki böyle durumlarda işler daha da zorlaşıyor. Yine de biraz ter döküp alıştıktan sonra, etkili şekilde kullanması imkânsız sayılmaz.

Ulaşım sorununu da hallettikten sonra sırada akıl hocamızı seçmek var. Ama akıl hocası derken, deniz kenarında oturup hayat hakkında öğütler veren yaşlı bir bilgeyi değil, size özel görevler ve eşyalar sunan DC karakterlerini kastediyorum. İyiler için Superman, Batman ve WonderWoman, kötülerdeyse Lex Luthor, Joker ve amazon tanrıçası Circe bulunuyor. Ve siz birini seçip kendinize yoldaş ilan ediyorsunuz. Oyunda Superman'in Metropolis'i ve Batman'in Gotham'ı arasında görev yapıyor olacaksınız. Seçtiğiniz akıl hocası da hangi şehirde oyuna başlayacağınıza az çok etki ediyor. →→



Oyunun arayüzü temiz ve anlaşılır. Karakter yaratım ekranı da gayet temiz zaten.

Şehirlerin hem büyüklük hem de tasarım olarak tatmin edici olduğunu söylemeliyim. Metropolis'te sadece gündüz, Gotham'daysa sadece gece hakim. İki şehir de çizgi romanların o fazlasıyla baskın olan Art Deco havasından nasibini almış ki bu durum oyuna ayrı bir tat katıyor. Ayrıca şehirlere meraklı oyuncuların bulması için bolca ek bilgi ve malzeme içeren noktalar eklenmiş. Belirli bölgelerdeki bütün parçaları toplarsanız özel kostümler kazanabiliyorsunuz.

ÇEVRESEL HASAR ADAM!

Güç olayı oyuna oldukça ilginç bir şekilde eklenmiş. Her karakterin girebildiği hasar modu dışında oyunda Tank, Şifacı ve Kontrolcü olmak üzere üç ana dal var. Düşmanları üzerinde toplayan Tank ve iyileştirme işlerine koşan Şifacı zaten hemen hemen her DVO'da olan sınıflar, onları anlatmama gerek yok. Kontrolcüyse kabalık grupları afallatıp, ismine yaraşır şekilde kontrol altında tutmaya yarayan bir sınıf. Oyunda 6 ana güç ağacı ve bolca silah seçeneği bulunuyor. Güç ağaçlarından her ikisi bir sınıfa tekabül ediyor. Ateş ve buzu Tank sınıfı, alet ve zihin gücünü Kontrolcüler, doğa ve büyüyü ise Şifacılar kullanıyor. Güç ağaçlarının kendi içinde de ikiye ayrıldıklarını eklemeliyim. Örneğin benim ana karakterimde bulunan zihinsel güçler Telekinezi ve İllüzyon olarak ikiye ayrılıyordu. İkisi de aynı işi yapıyor ama nasıl yaptıkları durumdan duruma değişiyor elbette.

EFSANELER?

Oyunu oynarken bana en çok sorulan soru Batman ve benzeri süper kahramanları kullanıp kullanamadığımız oldu. Kullanabiliyoruz ama küçük bir numarayla. Legends PVP modu sayesinde karakterleri bir simülasyon modunda canlandırabiliyoruz. Bunun kendine özel bonusları ve hediyeleri var ve tahmin edebileceğiniz üzere çoğu Legends moduna özgü çalışıyor.

Güçlerin yanısıra bir de silah seçmeniz gerekiyor ki oyunu benzerlerinden ayıran ana unsur da burada ortaya çıkıyor. Ok, çift elle kullanılan silahlar, tabancalar, tüfekler, enerji alanları gibi pek çok seçeneğiniz var ve bunlar bir şekilde ana gücünüze entegre ediliyor. DC Universe Online'da otomatik saldırı diye bir şey yok. Eğer birini dövmek istiyorsanız tekme tokat dalmanız gerekiyor. Güçlere bağlı yetenekler elbette önemli tek başlarına bir yere kadar hayatınızı kolaylaştırabilirler, her durumda normal dövüş tekniklerini de kullanmak zorundasınız. Aynı *Fighting Force* veya benzeri bir ilerlemeli dövüş oyunu oynar gibi yumruk ve silahlarınızı kendiniz kullanmanız, çeşitli kombinasyonlarla düşmanınızı bayıltmanız veya ayaklarını yerden kesmeniz gerekiyor. Bence DC Universe'ü zevkli kılan asıl yanı da bu. Saatlerce "1-2-3-4" tarzı tuşlara kombinasyonlarına basmıyor, gerçekten dövüşüyorsunuz. Bu da sizi oyundan sıkılma ihtimalinden uzun süre koruyor.

Oyuna bir Brainiac gemisinde başlıyor ve temel özellikleri öğrendikten sonra akıl hocanızın bulunduğu şehre iniyorsunuz. İster Metropolis'e gidin isterseniz de Gotham'a, işlerin düşündüğünüzden çok daha karışık olduğunu göreceksiniz. Biraz da kaçışınızda verdiğiniz hasarın etkisiyle Brainiac bütün güçlerini Dünya'ya indirmek zorunda kalmış, bunu fırsat bilen kötülerse şehre dehşet saçmaya başlamışlar. DC evrenine tek yakınlığınız Smallville dizisi ve çizgi filmler değilse, oyundan fazlasıyla zevk alacağınızı söyleyebilirim. Bir tarafta OMAC'ler uçuşurken, Doctor Fate kontrolden çıkan büyü akımlarını düzenlemeye çalışıyor, şehrin bir yanı Yeşil ve Sarı Fenerler arasında amansız bir çatışmaya sahne oluyor. Ve daha sürüsüyle detay var.

OYUNUN SONU

DC Universe Online'da son seviye olan 30'a yaklaşık bir haftada ulaşabilirsiniz. Kulağa çok uzun bir süre gibi gelmese de 30. seviyede karakterinizin gelişiminin bitmemesi işleri biraz değiştiriyor.

KOSTÜMLÜ KAHRAMAN ZIRH GİYER Mİ?

Giymez mi hiç? DC Universe Online burada *City of Heroes*'un izlediği yolu izliyor ve giydiğiniz eşyalar siz istemediğiniz sürece üzerinizde gözükmüyor. Eğer kahramanınız için bir tarz belirlediyseniz ve abuk subuk sebeplerle (ölmek istememek gibi) tarzınızın bozulmasını istemiyorsanız oldukça hoş bir özellik. Değişik tarzdaki eşyalarsa farklı stiller olarak giysi dolabınıza eklenmiş oluyor.

Oynanış mantığıysa özünde oldukça basit. Belirli bir öyküyü ilerleten görev zincirini tamamlıyor ve bu görevle ilgili mini zindana giriyorsunuz. Mesela Korkuluk'un korku gazını Gotham'a yaymasını engellemeye çalışıp hastaları iyileştirdikten sonra Korkuluk'un kendisiyle kapışmak üzere kanalizasyonlara iniyorsunuz. Tahmin edebileceğiniz üzere partinizde olmadığı sürece mini zindanlara kimse giremiyor ki bu da daha fazla senaryo ve ekstra özelliğe izin veriyor. Toplamda 30 küsur mini zindan var ve hepsinin ayrı ayrı eğlenceli olduğunu söylemem lazım. İşin en keyifli yanı da, oyun alternatif gelecekte geçtiği için DC evreninin büyük adamlarıyla da dövüşme şansı bulmamız. Superman, Joker, Batman gibi önemli adamlar haricinde Kyle Gardner, Mr. Freeze, Two Face, Doomsday ve Sinestro gibi pek çok düşmanla birebir kapışıyor olacaksınız.

İyi ve kötü tarafta oyuncular genel olarak aynı görevleri farklı bakış açılarıyla tamamlamaya ça-

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Orjinal dövüş sistemi
- ✔ İçerik zenginliği
- ✔ Güç ve özellik çeşitliliği
- ✔ Mini zindanlar
- ✔ Oynarken kesinlikle sıkmıyor
- ✖ Azıcıkta olsa konsol devşirmesi
- ✖ Düzeltilmesi gereken çok fazla hata var.







Şehirde özgüce uçmak gibi yok

Özellikle okçular şu an fazla güçlüler. Yeni karakter açacaksanız aklınızda olsun.

DC Universe Online'ın çizili içeriği ünlü çizer Jim Lee'ye ait.

I DID IT!

Oyunda aynı Xbox 360 ve Steam'de göreceğiniz tarzda, belirli bir görevi yerine getirince tamamlayabileceğiniz achievement'lar var. Tek farkla; tamamladığınız her 100 puanlık achievement size bir yetenek puanı olarak geri dönüyor. İşte sırf bu yüzden bile olsa oyunun sizden neler istediğine dikkat etmeye çalışın.

lışıyor. Mesela kötü tarafta oynuyorsanız bir noktada Lex Luthor size ulaşıp hastanede kontrolden çıkan süper güçlü hastaları kontrol altına almanızı söylüyor. Gerçekten de ortada ciddi bir sorun var; Lex'in üzerlerinde deneyler yapmasının da etkisi vardır tabii ama bu insanların serbest kalırlarsa çevreye ve masumlara ciddi zarar verebileceğini görüyorsunuz. Aynanın diğer tarafındaysa oraya Superman'in ricasıyla iniyor ve Lex Corp güvenlik güçlerinin hastaları zalimce dövdüğünü görüp güvenlik görevlileriyle kapışıyorsunuz. İki taraf da aynı görevleri yapmak zorunda olduğundan PVP sunucularında ne çeşit savaşlar ve dalaşmalar döndüğünü tahmin edebilirsiniz.

DC Universe Online, PVP'ye tamamen açık bir oyun. Dilerseniz PVE sunucularında da oynayabilirsiniz ama bunu seçerseniz oyunun gerçek zevkini alacağınız konusunda ciddi şüphelerim var. Gerçi düşük seviyeli oyuncuları koruyan bir sistem getirilmemiş ama zaten korunmaya da pek ihtiyaç yok. Oyunda en üst seviye 30 ve eğer nasıl oynayacağınızı biliyorsanız 20. seviyede bile olsanız 30'luk bir oyuncuyu alaşağı edebiliyorsunuz. Bu yüzden son seviyedeki karakterlerimle birkaç kişilik gruplara saldırmadan önce iki kere düşünüyorum.

PVE seçenekleri de DC Universe Online'da unutulmamış. İlk olarak "Alert" seçeneği var ki bu *World of Warcraft*'ta tek başınıza alt edemeyeceğiniz düşmanlarla dolu zindanlara tekabül ediyor. Normalde kullanılmayan o tank, şifacı ve kontrolcü seçenekleri de burada işe yarıyor. Alert olayı eğer düzgün bir partiniz yoksa son derece zor ki mesela WoW'a kıyasla düzgün bir ekiple bile çok daha zor. Herkesin sınıfını bilmesi ve birbirine faydalı olacak seçenekleri kullanması gerekiyor ama bu bazı oyuncular için şimdilik pek mümkün görünmüyor.

Alert mekânları da oldukça güzel seçilmiş. Ay'daki Hive üssünden Smallville'e, Super Humanoid'in karargahına kadar pek çok ilginç mekâna girebileceksiniz. Sırf oraları gezmek bile bir çizgi roman fanatiği için başlı başına bir keyif. 30'uncu seviyedeyse sekiz kişinin girebildiği raid'ler ve DUO modu açılıyor. DUO'yu adı üstünde iki oyuncunun beraber girebildiği zindanlar olarak tanımlayabiliriz. DUO da en az raid'ler kadar zor çünkü oyuncuların tam anlamıyla uyum içinde olması, hata yapmaması gerekiyor. Raid'ler daha affedici, bir kişinin hatası zor da olsa telafi edilebiliyor.

TUVALET KADIN VE ÖLDÜRÜCÜ NEFESİ!

DC Universe'ün tek ve en büyük kusuru, öncelikle PlayStation 3 kontrolleri düşünülerek hazırlanmış olması. Sırf bu yüzden oyunu gamepad ile oynamak klavye fare kombinasyonuna göre çok daha kolay. Dahası her konsol devşirmesi oyunda olduğu gibi grafik ayarları da fazlasıyla sınırlandırılmış. Bilgisayarım çok daha iyi görselleri kaldırabileceği halde, en yüksek ayarlarda bile AA gibi temel özellikler olmadan oyunu oynamak zorunda olmam biraz sinir bozucu. Yine PlayStation sahipleri pek klavye kullanmadığından olsa gerek, sohbet pencereleri ve işleri şu an düzgün çalışmışyor ama yapımcı SOE bunu düzelteceği konusunda söz vermiş durumda.

DC Universe Online oynadığım en iyi DVO sayılmaz ama özellikle son dönemde oynadıklarım arasında en yenilikçisi ve eğlencelisi olduğu kesin. Hem PVP'si keyifli, hem de aynı kombinasyonları tekrarlayıp durduğunuz DVO'lara bir alternatif arıyorsanız DC Universe Online sizin için biçilmiş kaftan. Oyunun içeriği 3-4 ay için yeterli olsa da bu noktadan nerelere gideceğini görmek için biraz beklemek gerekiyor ama DC Universe'e bu kadar talep varken SOE'nin bizi yarı yolda bırakacağını hiç sanmıyorum.

İÇERİK DEĞERLENDİRMESİ

EŞYA SİSTEMİ
✓ Bolca kostüm seçeneği ✓ Ünlü kahramanların eşyalarını alma şansı

GÖREV SİSTEMİ
✓ DC'nin ikonlarıyla kapıştığınız görev zincirleri ✓ Mini zindanlar ✗ Mutlaka hepsini bitirmek gerekiyor ✓ Grinding yok

DÖVÜŞ SİSTEMİ
✓ Oyuncuyu gerçekten dövüştüren dövüş sistemi ✓ Hala çok fazla hata ve düzeltilmesi gereken minik hileler var ✓ Bolca PVP seçeneği ✓ Kalabalık dövüşlere imkan veriyor

SINIF SİSTEMİ
✓ Her oyuncuya uygun sınıf sistemi ✓ Güç ve silah seçeneği ✓ Kafanızdaki kahramanı yaratabiliyorsunuz ✓ Güçler silah animasyonlarını etkiliyor

DC Universe Online > City of Heroes > Champions Online

→ **Tür:** Devasa Online RYO → **Yapım:** SOE → **Aylık Ücret:** 15 Dolar → **Yaş sınırı:** 12+ → **Minimum sistem:** 3GHz CPU, 1GB RAM (Vista için 2GB), 12GB sabit disk alanı, yüksek bantlı internet bağlantısı → **Önerilen sistem:** Çift çekirdek işlemci, 2GB RAM, 1 Mbit internet bağlantısı → **Web sitesi:** Dcuniverseonline.com



PVP'de rakibinizin yerden kaldırılmamasını istiyorsanız, onu mutlaka bağlamanız gerekiyor

SON KARAR

OYUN DENGESİ	★★★★☆
GELİŞİM POTANSİYELİ	★★★★★
GRAFİK	★★★★☆
SES VE MÜZİK	★★★★★
HİKAYE/ATMOSFER	★★★★★
EĞLENCE	★★★★★

Temelleri çok güçlü ve çok eğlenceli bir DVO olma potansiyeline sahip bir oyun. Yine de bunun için yapımcıların oyuna olağanüstü ilgi göstermeleri gerekiyor.

8,0

Solo — Grup Oyunu — Parti

Taze Oyuncu — Ciddi Oyuncu — Hayatı Olmayan

1 hafta — 1 ay — 1 yıl — Sonsuz



Fallout Online

WASTELAND'İ KAMUYA AÇMA ÇALIŞMALARI SÜRÜYOR... -CAN ARABACI

FALLOUT GİBİ BİR SERİYE minik de olsa bir online oyun yapılsa yer yerinden oynar diye düşünürdüm hep. Ancak pek umudum da yoktu çünkü ne zaman bu konu gündeme gelse ardından Bethesda ve Interplay arasındaki telif hakkı davası konuşulmaya başlanır ve "hee, doğru ya, o iş olmaz" şeklinde konu kapanırdı hep. Bu noktada zaten serinin adını yeterince lekelemiş olduğuna inandığım Bethesda'ya kızgınlığım büyük. "Tabancalı Oblivion" modunda yayınladıkları *Fallout 3* yetmezmiş gibi, Interplay'in bizi "esas" Wasteland'e geri götürmeye çalıştığı Online Fallout'u da baltalamaya çalışıyorlar habire. Neyse, bununla ilgili detayları zaten geniş bir şekilde kutucuk olarak bulacaksınız, o yüzden bir de burada kafa göz girmeyelim. Burada asıl değineceğimiz şey, artık can sıkıcı derecede büyümüş olan bu telif hakkı davası dışında Fallout Online'la ilgili neler bildiğimiz.

Öncelikle bilmeniz gereken en önemli şey Fallout Online ile ilgili açıklanan resmi bilgilerin oldukça sınırlı olduğu. Yine de tamamen karanlıkta değiliz, zira oyunun yapımcılarından Chris Taylor oyun henüz yapım aşamasının erken safhalarında olmasına rağmen oyuncuların forumlardan yönelttiği çeşitli soruları cevaplayarak bazı konuları aydınlatmış durumda. Bunun dışında beta için kayıt yaptırmış oyunculara gönderilen e-postalarda da yine önemli bazı bilgiler yer alıyor. Hatta oyunla ilgili en önemli bilgilerden biri, geçtiğimiz günlerde yollanan bültenlerden birinde ortaya çıktı; oynanabilir ırklardan ilki!

HANİMİŞ BENİM BETAM?!

2012'ye kadar beklemek istemeyenlere müjde: Oyunun beta testi başvurusu için kayıtlar şu an açık durumda. Derhal http://www.fallout-on-line.com/ adresine giderek o nefis tasarımlı site aracılığıyla betaya başvuru için kayıt yaptırabilir, aynı zamanda da oyunla ilgili önemli gelişmeleri adresinize gelecek e-postalardan öğrenebilirsiniz.





olduğu gibi çok daha büyük gruplar oluşturup raidlere katılıp katılamayacağımız konusunda herhangi bir bilgimiz yok.

Konu online bir Fallout olunca merak etmeden duramadığımız bir diğer nokta da PVP'nin Fallout ruhuna nasıl uyarlanacağı oluyor tabii ki. Oyunda yer alacak PVP'nin yeni bir sistem içerisinde işleyeceğini ve oyuncunun rızasıyla gerçekleşeceğini söylüyor Chris. Henüz bu konuda çok bir detay vermese de, kendilerini PVP'ye adayan oyuncuların sürekli risk altında olacağını ve buna eşdeğer oranda çeşitli ödüller kazanacağını eklemeyi de ihmal etmiyor. PVP ile bağlantılı olarak oyunda ölenleri diriltmek gibi herhangi bir özellik olmayacağından ve Wasteland'de hayatta kalmak zor olduğundan oyunda bunun nasıl işleneceğini merak ediyor olmanız mümkün. Bu noktada anahtar kelimemiz "yenilmek". Muhtemelen oyunda ölmek yerine sağlığımız 0'a indiğinde yenilgi alacağız. Ancak bunun işleri kolaylaştırdığını sanmayın, yenilgi almak yine yeterince caydırıcı olacak.

PVP ve "yenilgi" sistemini elden geçirdiğimize göre geriye bahsetmediğimiz bir tek dövüş sistemi kalıyor. Oyunun ilk safhalarından itibaren oldukça oturmuş ve SPECIAL'ın DVO tabanına uyarlanmış bir sistem gelecek. Yapımcılar, oyunun tamamen bir FPS ya da shooter'a dönüşmesinden kaçındıklarını sürekli vurguluyorlar. Bu da demek oluyor ki Fallout Online'da üç saniyede bir VATS'a girip ağır çekimde kurşunların kafa koparması saçmalığını izlemek zorunda kalmayacağız (tam bu noktada yaptığım mutluluk dansını siz göremiyorsunuz tabii!).

Fallout Online ile ilgili bütün bildiklerimiz aşağı yukarı bu kadar. Yapımcı ekibin kendinden emin açıklamalarını düşünürsek o orijinal Wasteland havasını tekrar yakalamamak için hiçbir sebep yok gibi görünüyor. Ben 2012'ye kadar depolayabildiğim kadar RadAway depolamaya başlıyorum. Eğer çok büyük (ve kötü) bir sürpriz yaşamazsak 2012'de bolca radyasyona maruz kalacağız demektir.

KİMİZ BİZ?
Oyunda yer alacağı resmi olarak açıklanan ilk ırk Ghoullar. Wasteland'in dört bir yanında bulunan bozuk teknolojiyle uğraşmaktan büyük keyif alan Ghoul ırkı, Trade ve Engineering yeteneklerine bonus alacak. Radyasyonun online oynanışa nasıl bir etkisi olacağını henüz bilmesek de yüksek radyasyon direncine sahip olacak Ghoullar normalden biraz daha yüksek zekâ belirtisi gösterecek. Bunlara ek olarak şu an açıklandığı üzere oyuna iki ırksal yetenek (Complaint Department, Geiger Counted) ve iki ırksal özellik (Radiant One, Tech Wizard) ile başlayacaklar.

Ghoulların oynanabilir ırk olarak oyunda yer aldığının açıklanması diğer ırkların da önünü açmış oluyor tabii. Ghoul ve tabii ki İnsan ırklarına ek olarak gözünüzün önüne Super Mutant, Dwarf ve Beast Lord gibileri geliyor olmalı şu an. Haksız da sayılmazsınız, henüz toplamda kaç ırk olacağını bilmesek de ilk açıklanan ırkın Ghoul olması dolayısıyla Online Wasteland'in oldukça hareketli olacağını varsayabilirz.

YİNE Mİ WOW KLONU?
Konu oynanış mekaniklerine gelince, huzursuz bazı oyuncular oyunun başka bir *World of Warcraft* klonu olmasından korktuklarının altını çiziyor. Bu ihtimal bizi de ürkütüyor, zira WoW fikriyle yola çıkıp piyasada tutunmayı başaramamış tonla örneğin arasına Fallout markasının da eklenmesine kimsenin ihtiyacı yok. Neyse ki Chris Taylor'ın cevabı bu endişeli grubu yatıştırabilecek nitelikte: "Merak etmeyin, oyunumuz klon olmayacak. Oyunda görmek istediğimiz özellikleri elbette ekleyeceğiz, ancak bu özellikler başka oyunlarda da kullanılıyorsa yapabileceğimiz bir şey yok. Sadece farklı olmak adına eklenmiş özellikler de diğer oyunlardan bir şeyleri aynen kopyalamak kadar saçma bir hareket sonuçta. Yapmayı hep hayal ettiğimiz oyunu yapıyoruz. Bu yöntem orijinal Fallout için işe yaramıştı, umuyoruz ki bunda da yarayacak."

Chris Taylor'ın bu kendinden emin açıklaması birçoğumuz için umut verici oldu. Ancak kendimizi gerçekten "evimizde" hissetmek için kuru birkaç açıklamadan daha fazlasına ihtiyacımız var. Bu noktada Fallout'ların alıştığımız "yalnızlık" hissini bir online oyunda nasıl verebileceği önemli bir soru halini alıyor. Neyse ki aldığımız cevap yine tatmin edici. İstersek oyunun çok büyük bir bölümünde tek başımıza takılabileceğimiz gibi, grup halinde de yapabileceğimiz birçok şey olacak. Güzel olansa oyunun bizi bunlardan hiçbirine illa zorlamayacak olması. İster orijinal Fallout 1 ve 2'deki gibi yanımıza birkaç dost alarak Wasteland'i keşfe çıkabileceğiz, istersek de tek tabanca hayatta kalma mücadelesi vereceğiz. Ancak yine diğer DVO'larda



INTERPLAY VS BETHESDA, FINAL ROUND! FIGHT!

Interplay ve Bethesda arasındaki dava artık kabak tadı vermiş olsa da hâlâ sürüyor. Kavga ederken trafiği tıkayan iki sürücü gibiler... Her şey 2004'ün yağmurlu bir yaz sabahında Interplay'in Fallout serisinin isim haklarını üç Fallout oyunu yapması için Bethesda'ya satmasıyla başladı. Bethesda üç yeni oyunu yapma hakkına kavuşurken, serinin eski oyunlarının ve Fallout adını taşıyan yeni bir DVO yapma hakkı Interplay'de kalıyordu.

Aradan üç yıl geçip de 2007'ye gelindiğinde Bethesda 5.75 milyon dolar ödeyerek serinin tüm haklarını satın aldı. Ancak bu noktada Interplay, Vault 13, yani Fallout Online'ın yapımına çoktan başlamıştı. Önceki anlaşmadan Interplay'in zaten elinde olan DVO geliştirme hakkı, böylece Bethesda için sorun yarattı ve işler kızıştı. O gün bu gündür de birbirlerini yiyorlar işte. Açıkçası New Vegas sayesinde Bethesda'nın yapmadığı Fallout oyunlarının nelere kadir olduğunu gördükten sonra davayı Interplay'in kazanması için dua ediyoruz...

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

KAÇIRMIŞ OLAMAZSINIZ, ÇÜNKÜ BİZ SÜREKLİ HATIRLATMAK İÇİN BURADAYIZ!

FPS (First Person Shooter)

Yeni

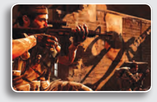


KILLZONE 3
PS3

İkinci oyuna göre oynanışa yeni bir şey getirmeyen Killzone 3 nasıl bir klasik olmayı beceriyor? İki yeni teknolojiyi çok sevdiğimiz FPS türüne mükemmel şekilde entegre etmeyi başardığı için tabii ki: 3D ve Move ikilisiyle birlikte oynadığınızda muhteşem bir tecrübeye dönüşüyor oyun.Bunun yanına muhteşem grafikleri, multiplayer deneyimini de eklediğinizde, PS3 sahiplerinin mutlaka alması gereken bir oyun çıkıyor karşımıza.



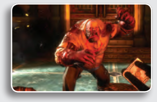
Battlefield Bad Company 2 - Vietnam
PC, PS3, 360
Bad Company 2'ye damardan hayat aşıladığı için burada olmayı hakediyor Vietnam. Cehennem gibi bir ormanda, göz gözü görmeyen bir ortamda savaşmanın hazzını yaşatıyor.



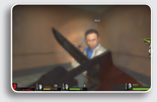
Call of Duty: Black Ops
360
Black Ops her ne kadar senaryosunu iyi işleyememiş olsa da, teknik anzaları nedeniyle küfür yemiş olsa da, en çok zamanımızı harcadığımı FPS oldu son aylarda.



Halo Reach
360
Eski oyunların en iyi yönlerini kendi bünyesinde toplamış-Reach. Senaryosu keyifli ve bütün hikayeyi iyi birleştirdiğine göre, bize de Reach'i size tavsiye etmek kalıyor.



BioShock 2
PC, PS3, 360
İlk oyunun etkisini veremese de, multiplayer'ı çok fena olsa da, Bioshock 2 oynanmayı hakeden tek kişilik bir senaryo sunuyor.



Left 4 Dead 2
PC, 360
İlk oyunun olması gereken oyuna bir kademe daha yaklaşmış Valve. Daha karakterli, daha fazla silahlı, baltalı ve kılıçlı, elektrik testereli Left 4 Dead 2'ye hoş geldiniz.

Klasik



Unreal Tournament 3
PC
Bu oyunun zamanı asla geçmeyecek sanırız, özellikle de bu modlanma yeteneğiyle.

RYO (Rol Yapma Oyunu)

Yeni



TWO WORLDS 2
PC, 360

İlk oyunun eksik yanları oldukça fazlaydı. Ama yapımcılar yaptıkları hatalardan fena halde ders almışlar. Two Worlds 2 birçok yanıyla klasik rol yapma oyunlarını sevenlerin beklediği oyun olmuş. Crafting, Alchemy ve büyü sistemleri görülmemiş düzeyde gelişkin. Oynanışla ilgili bazı tutuklukları olsa da, sıkı birkaç yamanın düzeltmeyeceği şeyler değil bunlar. Hepsinin üstüne, oldukça iyi multiplayer modlarını ve kendi köyünüzü inşa etmeyi de ekleyince, TW2 büyükler ligine oynayan bir RYO oluyor.

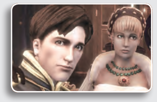
Yeni



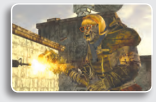
Mass Effect 2
PC, PS3, 360
Aksiyon mu rol yapma oyunu mu olduğuna hala karar vere-mediğimiz sevgili Mass Effect 2, bir yıl gecikmenin ardından PS3 sahipleriyle buluştu. E tabii ki listemize gireceğidi...



Divinity 2: Dragon Knight Saga
PC, 360
İlk oyun olan Ego Draconis'in üstüne bir de Flames of Vengeance paketi eklenmiş. B Üstelik Ego Draconis'in de birçok eksik yanı düzeltilmiş ve yeni içeriklerle zenginleştirilmiş.



Fable 3
360
Fable 2'den sonra büyük bir devrim bekliyorduk biz lakin ortaya çıkan gayet normal bir devam oyunu olunca biraz bozulduk. Yine de oynamamanız mimkin değil.



Fallout New Vegas
PC, PS3, 360
Derin diyalogları, muhteşem quest'leri, kafanızı allak bullak edecek kadar çok gezecek yeriyle (tam 180 tane!) sizi yüz saatten uzun bir Fallout bekliyor.



Deathspank
PC, PS3, 360
Bard's Tale'den bu yana gelmiş en komik rol yapma oyunu(msu). Alın, oynayın, eğlenin işte. Eğlenmek nedir hatırlıyorsunuz, değil mi?



Kingdom Hearts: Birth By Sleep
PSP
Kingdom Hearts serisini daima seven bir grup oyuncu olmuştur. Eğer PSP sahibiyseniz, Disney ve Square Enix karakterlerini bir araya getiren bu seriyi denemelisiniz.

AKSİYON

Yeni



DEADSPACE 2
PC, PS3, 360

İlk oyun çok iyiydi, şahaneydi. Ama ikinci oyun bambaşka olmuş. Daha iyi başlıyor, çok daha iyi devam ediyor ve mükemmel bir şekilde sona eriyor. Korkuyu iliklerinizde hissediyorsunuz ve oyunu bitirdiğinizde de bitmiyor hiçbir şey. Baştan bir tur daha dönmek için çok geçerli sebepleriniz var (New Game+ ve Hardcore modu). Multiplayer modu ise gelecek eklenti ve güncellemelerle şahane bir alternatif oyun olmaya aday. Bravo Visceral Games!

Yeni

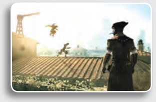


Marvel vs Capcom 3
PS3, 360
Dövüş oyunları dünyası böylesine bir kaos görmedi! İki dünyanın en baba (ve en garip) dövüşçüleri arenada... Oyun değil 6 kişinin birbirini pataklâdığı bir meydan dayağı adeta.

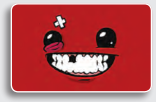
Yeni



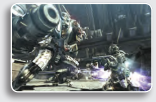
Kirby's Epic Yarn
Wii
Kumaştan ve iplikten ibaret bir dünyada, şahane bir yolculuğa var mısınız? (Varım dediğinizi addederek devam ediyorum) O zaman varın Kirby'nin yanına, sökülerini dikin.



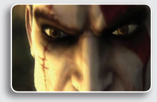
Assassin's Creed Brotherhood
PS3, 360
AC2'deki herşeyin biraz daha iyileştirilmiş hali Brotherhood. Üstelik, oyunun ömrünü çok uzatan bir de multiplayer kısmı var. Bundan iyisi, Şamdak Ayısı.



Super Meat Boy
PC, PS3, 360
Şimdiye kadar birçok zor platform oyunuyla tanıştırmıştık ya sizi, hah, işte Super Meat Boy onların abisi! En kısa şekliyle özetliyorum: Allah sabır ve akıl sağlığı versin! (Alın!)



Vanquish
PS3, 360
Resident Evil ve Devil May Cry'ın yapımcısından soluksuz bir aksiyon oyunu Vanquish. Hikaye biraz nanay olsa da oynanış açığı kapatıyor.



God of War: Ghost of Sparta
PSP
Antik Yunan cephesinde yeni bir şey yok. Daha fazla Kratos, daha fazla ölüm ve PSP için çok güzel bir oyun var ama.

Tırt olduğunu bile bile oynamaya devam ettiğin oyunlar oldu mu hiç?

1. *Oyun oynamaya vakit bulabilsem oynayacağım tırt oyunlar: Yok -Kaan A.*
2. *Peggle Serisi - Oyunda yetenek gerekmiyor, derinliğin D'si yok ama yine deli gibi oynuyorum ben bu oyunu. -Ali S.*
3. *Street Fighter EX3'ü yıllarca oynadım! -Volkan*
4. *Alpha Protocol sanırım... Fena sarmıştı. -Kaan Ö.*
5. *Öyle bir psikopatlığı ancak sevmediğim bir oyunu incelemem için verilirse yapıyorum maalesef.-Burak*

Kumaştan oyun dünyası olarak Epic Yarn'ı gördük. Başka neden oyun dünyası olur?

1. *Cep telefonu şarj cihazlarının kablolarından, bizim kedinin kuyruğundan. -Kaan A.*
2. *Eskiden hayalgücüyle yapılırdı, sevgiden yapılırdı o oyuncuklar. Artık tamamen paradan yapıyorlar hepsini. -Ali S.*
3. *Yemeklerden! Yemek. Yeme.. -Volkan*
4. *Ben kesinlikle kodlardan bir oyun bekliyorum. böyle matrix gibi. adını da "unfinished game" koysunlar. -Yiğitcan*
5. *Mmm... Donuts... -Kaan Ö.*

Necromorph'larla dolu bir uzay üssündesin ve silahın yok. Nasıl hayatta kalırsın?

1. *Allah belamı versin Necromorph'um diye çifter çifter yemin ederek. -Kaan A.*
2. *Bilim adamlarından birinin metal bir kaşıkla o yaratıkları patakladığı efsanesi vardı oyun mitosunda. Saygı duymuştum. -Kaan Ö.*
3. *Dead Rising oynamasaydım bu soru beni düşündürebilirdi. -Ali S.*
4. *Metal herşey silah olarak kullanılabilir. Koskocaman bir metal geminin içerisinde elbet elime birşeyler geçiririm. -Burak*
5. *Necromorph'lar adam arıyorlar mıydı? CV verebilirim. -Yiğitcan*

STRATEJİ



Civilization 5
PC
İyi ki Sid Meier'in uygarlık takıntısı var, yoksa onun kadar iyi sıra tabanlı strateji oyunu yapacak adam bulmak zor. Civ 5 beklentilerimizi aşıyor, bambaşka bir boyuta geçiyor.



R.U.S.E.
PC, PS3, 360
İsmi "hileli oyun" anlamına gelen bir oyunda efendi gibi taktik yapmayı unutun: RUSE'da en iyi kim kandırabiliyorsa o kazanıyor. Konsollarda da gayet rahat oynanan bir stratejimiz oluyor böylece.



Starcraft 2: Wings of Liberty
PC, Mac
Starcraft 2 gerçek zamanda oynanan bir satrançtır. 3 tarafın olduğu, her taşın farklı olduğu ve düşünerek kaybettiğiniz her an rakibinizin kazanmaya yaklaştığı bir satranç.



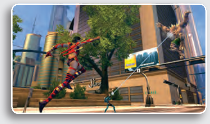
Worms Reloaded
PC, PS3, 360
Kurtçuklar özüne, biz de 10 yıl öncesine geri döndük. "2D'de hayır vardır" deyip Holy Greanade'i kafanıza sallıyorum burada.



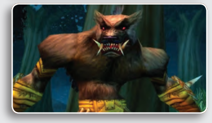
Klasik

Dawn of War 2: Chaos Rising
PC
Hataları ve eksiklerine rağmen Dawn of War 2'ye yeni bir ırk, yeni oynanış modları ve yeni bir senaryo ekleyen Chaos Rising'i deneyin.

DVO (Devasa Online)



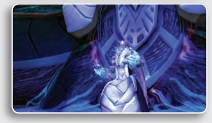
DC Universe Online
PC, PS3
Hem PC hem de PS3'te oynanabilen çok az sayıdaki (iki) DVO'dan biri DC Universe. Eksikleri var, ama hangi DVO ilk çıktığında yoktu ki? Biz bayağı beğendik, siz de bir şans verin.



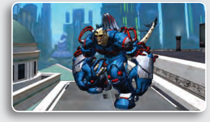
WoW: Cataclysm
PC
Koskoca evrenin sonu tek bir ejderhadan mı olacağıdı? Ama oldu işte. Azeroth'ta yeniden düzeni kurma peşinde günlerimizi gecelerimizi yoketmeye geldi.



LOTRO: Siege of Mirkwood
PC
LoTRO'nun mutlu mesut yaşayan 200.000'lik bir oyuncu kitlesi artık biraz daha mutlu. Siege of Mirkwood ek paketi sayesinde Mines of Moria hikayesinin ve Book 9'un sonuna geliniyor.



Aion: Assault on Balaur
PC
Aion çok iyi rafine edilmiş, harika bir DVO olmuş. Oyun sonuyla ilgili bazı sorunları olsa da, Assault on Balaur ek paketiyle ona da çözüm getiriyor.



Champions Online
PC
Champions Online, süper kahramanlar ve süper kötüleri konu alan ikinci büyük DVO ve artık Free2Play! Şimdiye kadar denemediyseniz, artık denemelisiniz

SİMULASYON



ARMA 2: Arrowhead
PC
Allah Bohemia'dan razı olsun, onlar da olmasa askeri simulasyon açlığından tank paleti kemirmeye başlayacağız.



The Sims 3
PC
"Ah, bir kurtulamadık şu Simmzzzstt ÜÇ MÖÜÜ?!" Bu fenomen hiç bitmeyecek. Çok daha canlı, çok daha gerçek ve eğlenceli Sim'lerimiz bir gün hepimizi ele geçirecek!



Klasik

Comanche 4
PC
Delta Force'un yapımcısı Novalogic'in son iyi oyunlarından olan Commanche 4, gerçekçilikle aksiyonun iyi dengelendiği bir simulasyon olarak hafızalarımıza kazınmış.



Klasik

Falcon 4.0: Allied Force
PC
Allied Force güncellenmiş grafik motoru, daha iyi yapay zeka ve yeni çok oyunculu seçenekleriyle Falcon 4.0'ı günümüze taşıyor.



Klasik

Operation Flashpoint
PC
Düşman topraklarında karanlık bir gecede kayboldunuz ve yönünüzü bulmak için sadece gökteki yıldızlar var... İşte Operation Flashpoint böyle anlarla dolu bir piyade simulasyonu.

SPOR



NBA 2K11
PC, PS3, 360
EA'in NBA Elite serisini iptal etmesinin yegane sebebi, işte bu muhteşem oyundur. Gelmiş geçmiş en iyi NBA oyununa bulurun



Football Manager 2011
PC, PSP
10 küsur yıldır her yıl alınır, her yıl beğenilir. FM serisinin her yıl alınmasının ardındaki sebepler araştırılmalıdır.



FIFA 11
PC, PS3, 360, PSP, Wii, DS
Fazla söze gerek yok, EA Sports bu yıl da spor oyunlarının kralını yapmış. Bir futbol oyununa para verecekseniz, tercihiniz FIFA 11'dir.



Sports Champions
PS3 (Move)
Move aldıysanız, yanında almanız gereken bir oyun Sports Champions. Hele arkadaşlarınızla birlikte oynarsanız, keyfi katlanıyor.



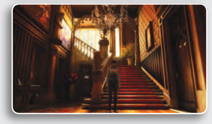
PES 2011
PC, PS3, 360, PSP, Wii
PES 3 yıllık "ne yöne gidemeyeceğini" bilememe sorununu 2011'de çözmüşe benziyor: Seçimini aşırı zorluk ve gerçekçilikten yana kullanıyor.

MACERA



Yeni

Back to the Future
PC
Telltale Games sağolsun, çocukluğumuzun tüm klasiklerini bölüm bölüm yeniden kavuştuk. Bir de He-Man'e ve Thundercats'e el atsalar ne güzel olacak.



Gray Matter
PC
Gabriel Knight serisinin efsane yapımcısı Jane Jensen 10 yıl sonra oyun arenalarına Gray Matter'la sıkı bir geri dönüş yaptı.



The Silver Lining
PC
King's Quest serisinin yeniden canlandırmaya yönelik amatör bir çalışma Silver Lining. Ama beklenmedik derecede iyi ve üstelik bedava.



Amnesia
PC
Daha önce herhangi bir oyunda korkuğunuzu mu düşünüyorsunuz? Amnesia'ya davet ediyoruz sizi o zaman. Bir çift temiz iç çamaşırınızı da yanınızda getirin.



Lost Horizon
PC
Grafikleri, bulmacaları ve Indiana Jones'a çıkarttığı şapkasıyla Lost Horizon iyi bir oyun. Macera oyunu sevenleri yanıltmaz.

YARIŞ



Gran Turismo 5
PS3
Beş yıl beklememiz boşuna değilmiş. Dünyadaki tüm yarış türleri, 1000'den fazla araba ve müthiş bir oyun. GT5, bir Playstation 3 alma nedeni



Need For Speed Hot Pursuit
PC, PS3, 360
Son yıllarda çıkan NFS oyunları içinde en yüksek not ortalamasını, Criterion'un yaptığı Hot Pursuit alıyor.



Joe Danger
PS3, 360
Aslında tam olarak bir yarış oyunu değil, platform da denebilir, sonuçta soldan sağa doğru atlaya zıplaya giden bir motorcuyuz. Ama çok eğlenceli ya...



Split/Second Velocity
PC, PS3, 360
Yarışlar bir süre sonra sıksa da, her an kafanıza bir bomba, bina veya nükleer reaktör yeme stresiyle yarışmanın tadı bambaşkaymış.



Dirt 2
PC, PS3, 360
Tozlu topraklı pistlerde debeleneceğiniz en iyi yarış oyunu Dirt 2. Artık PC'lere de çıktığına göre, almamak için tek bir nedeniniz bile kalmadı.

AYIN ALTIN OYUNLARI



Dead Space 2



Killzone 3



Marvel vs Capcom 3

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Aşağıdaki Mart ayına bir bakar mısınız? Zıvanadan çıkmamak mümkün mü üstümüze gelen oyunları görünce?

Oyun	Platform
ŞUBAT '11	
Bulletstorm	PC, PS3, 360
Darkspore	PC
Deus Ex: Human Revolution	PC, PS3, 360
Earthrise	PC
Killzone 3	PS3
Kirby's Epic Yarn	Wii
Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds	PS3, 360
MX vs ATV Reflex	PC
Test Drive Unlimited 2	PC, PS3, 360
Trinity: Souls of Zill O'll	PS3
Two Worlds II	PC, PS3, 360
MART '11	
Assassin's Creed: Brotherhood	PC
Crysis 2	PC, PS3, 360
de Blob 2: The Underground	PS3, 360, Wii, DS
Dragon Age II	PC, PS3, 360
Dynasty Warriors 7	PS3, 360
F.E.A.R. 3	PC, PS3, 360
Homefront	PC, PS3, 360
Lego Star Wars III: The Clone Wars	PC, PS3, 360, PSP, Wii, DS
Men of War: Assault Squad	PC
MotorStorm: Apocalypse	PS3
Okamiden	DS
Patapon 3	PSP
Raiden Fighters: Aces	360
Red Faction: Armageddon	PC, PS3, 360
Rift	PC
SHIFT 2: Unleashed	PC, PS3, 360
Shogun II: Total War	PC
Sword of the Stars II	PC
The Sims Medieval	PC
Tomb Raider Trilogy Pack	PS3
Top Spin 4	PS3, 360, Wii
Warhammer 40.000: Dawn of War II - Retribution	PC
NİSAN '11	
L.A. Noire	PS3, 360
Portal 2	PC, PS3, 360



WORLD OF WARCRAFT ADD-ON REHBERİ

CATACLYSM'İMİZİ ADD-ON'LASAK DA MI SAKLASAK? -CAN ARABACI

WORLD OF WARCRAFT'IN KENDİ ARAYÜZÜ her ne kadar artık çoğu eksiği rahatlıkla kapatabilecek kapasiteye ulaşmış olsa da, add-on'ların hâlâ ve çoğu zaman oyunda önemli bir yer tuttuğu şüphe götürmez bir gerçek. Geçen ayki Cataclysm yazımızın ekran görüntülerine dikkat eden okuyucularımızdan, kullandığımız add-on'lara dair sorular gelmeye başlayınca belli başlı bazı olmazsa olmaz add-on'lara ve add-on paketlerine bir bakış atıp sizleri bilgilendirelim istedik.

Curse Client

Add-on'lara girişmeden önce bu programa değinmekte kesinlikle fayda var. Tamamen güvenilir olan Curse Client sayesinde bütün add-on'larınızı programın içinden dilediğiniz gibi kontrol edebilir ve yeni versiyonları çıktığında anında haberdar olabilirsiniz. Yeni versiyonları indirmek de tek bir tıklamaya baktığından, özellikle add-on'larınızı sürekli güncel tutmayı seviyorsanız kullanmaya başlar başlamaz aşık olacağınız bir program Curse Client.
İndirmek için: tinyurl.com/OGZ-Curse

Altoholic

Hele ki sık alt karakter kasan biriyseniz mutlaka edinmeniz gereken bir add-on. O anda bulunduğunuz sunucuda açmış olduğunuz bütün karakterlerin durumuyla ilgili çok detaylı bilgi veren Altoholic, aynı zamanda yaptığı yararlı hatırlatmalarla da zaman zaman hayat kurtarıyor.
İndirmek için: tinyurl.com/OGZ-Alto

Atlas

İçerisinde bütün dungeon ve battleground haritalarını barındıran bu add-on, özellikle hâlâ kendiliğinden bir haritaya sahip olmayan dungeon'larda bulunmaz bir nimet. Etkisi TBC hariç bütün dungeon'lara kendi haritalarının eklenmesiyle biraz azalmış olsa da, üzerine gelen ek add-on'lar sebebiyle bile yüklemek isteyebileceğiniz türden.
İndirmek için: tinyurl.com/OGZ-Atlas

AtlasLoot Enhanced

Başta Atlas'a ek olarak çıkan bu add-on, artık isterseniz tek başına yükleyebileceğiniz bir sürümü de içeriyor. En büyük becerisi ise, hangi dungeon'da hangi boss'tan nelerin düştüğünü, crafting ile yapabileceğiniz eşyaları ve reputation ödüllerini göstermek gibi envai kategoriye ayrılıyor. Temelde oyunda alabileceğiniz neredeyse her eşyanın nereden düştüğünü AtlasLoot ile bulmak mümkün.
İndirmek için: tinyurl.com/OGZ-AtlasEnh

Auctioneer

Eğer Auction House'ta bolca vakit geçirip sunucu ekonomisini kendi isteğine göre şekillendirmeyi sevenlerdenseniz bir auction add-on'una ihtiyacınız olacağı kesin. Auctioneer da bu ihtiyacınızı tam anlamıyla karşılayacak yetilerle donatılmış bir add-on. Daha önceden yaptığınız alım-satım fiyatlarını hatırlamasının yanında ideal pazar fiyatını tahmin etmeye de yardım ediyor aynı zamanda. Ancak Cataclysm'in gelişiyle oyun içi pazar fiyatlarının çılgın seviyelerde



değişkenlik gösterdiğini göz önüne alırsak dikkatli olmakta yine de yarar var.
İndirmek için: tinyurl.com/OGZ-Auc

Cow Tip

Blizzard'ın kendi tooltip kutucuğu yeterli gelmiyorsa buyrun CowTip'e. Biraz uğraşarak tamamen kişiselleştirip kendinize ait, siz neyi göstermesini istiyorsanız onu gösteren bir tooltip kutucuğu yaratabilirsiniz.
İndirmek için: tinyurl.com/OGZ-Cow

Deadly Boss Modes

Neredeyse tüm ciddi loncaların özellikle raid'lerde kullanımını şart koştukları DBM, dövüştüğünüz boss'ların hangi özelliklere sahip olduğunu ve o özellikleri ne zaman kullanacaklarını gösteriyor. Böylece ekranda görsel olarak takip edebileceğiniz bir sayaç olduğundan savaşı daha iyi takip edebilir ve taktiklerinizi daha rahat uygulamaya geçirebilir oluyorsunuz. Alternatifi olarak bazı loncalar aynı işi yapan BigWigs'i de tercih edebilir, isterseniz ona da bir göz atın.
İndirmek için: tinyurl.com/OGZ-Dead

Gatherer

Eğer Gathering meslekleriyle aranız iyiyse buna muhtemelen bayılacaksınız. Hele ki oyundaki fiyatlar bu ara çılgınlar gibi fırlamışken hangi madeni ya da çiçeği nereden toplayabileceğinizin çetelesini tutan, üstüne sadece sizin değil, loncanızın ve grup arkadaşlarınızın topladıklarının yerlerini de işaretleyen müthiş bir yardımcı. İhtiyacınız olan o pahalı flask'ı yapmak için Azshara's Veil gerektiğinde nereye bakmanız gerektiğini bilmiyorsanız yüklemekte geç kalmışsınız demektir.
İndirmek için: tinyurl.com/OGZ-Gather

_NPCScan

Sadece birkaç saatte bir ortaya çıkan nadir yaratıkların peşine düşmeyi seven deliler bu add-on olmadan ne yapardı bilemiyorum. Eğer yakın çevrede bahsettiğim nadir yaratıklardan biri varsa haritanızda işaretleyip bir ses efektiyle sizi uyarıyor. Çoğu nadir yaratık avımı doğrudan bu add-on'a borçluyum.
İndirmek için: tinyurl.com/OGZ-Scan

Peggle

Boşuna gözünüzü kırpıştırmayın, PopCap'in Peggle'ından bahsediyoruz gerçekten de. Dungeon için sıra beklerken ya da bir yerden bir yere uçarken sıkıldıysanız artık yapacak bir şeyleriniz var. Peggle o kadar bağımlılık yapıyor ki, bir süre sonra raid sırasında lonca arkadaşlarınızla yaptığınız Peggle challenge'ları yüzünden azar bile işitebilirsiniz!
İndirmek için: tinyurl.com/OGZ-Peggle

Prat 3.0

Chatbox'ınızı dilediğiniz gibi şekillendirmenize izin veren Prat'ın en güzel özelliği normalde WoW'da neden bulunmadığını bir türlü anlayamadığım chatbox'ta yazan her şeyi kopyalayıp yapıştırabilmenize izin vermesi. Özellikle oyun içinde birinden gelen linkleri açmanız gerektiğinde saç baş yolmaktan kurtarıyor.
İndirmek için: tinyurl.com/OGZ-Prat

WIM

Size gönderilen whisper'ların mesaj kalabalığı altında kaybolup gitmesinden mi şikayet ediyorsunuz? WIM gelen tüm whisper'ları kendi açtığı ayrı bir pencerede toplayarak gözünüzden kaçmalarını engellemekle kalmıyor, history bile tutuyor!
İndirmek için: tinyurl.com/OGZ-Wim



WIM


Peggle

ADD-ON PAKETLERİ

Yok, bunlarla tek tek uğraşmak beni yorar diyecek olanlarınız için de bir şeyler düşündük ve bir iki popüler add-on paketini değerlendirmeden geçmedik.



SPARTAN UI

Ekranda bulunan her şeyi ekranın en altına oldukça şık bir şekilde taşıyan Spartan UI, aynı zamanda ihtiyacınız olabilecek neredeyse her add-on'u kendiliğinden bünyesinde barındırıyor.
İndirmek için: tinyurl.com/OGZ-Spartan



Roth UI (Diablo)

İşte en çok merak edilen kısım! Her ne kadar ben ağır modifiye edilmiş versiyonunu kullansam da, inceleme resimlerinde de gözüken Diablo teması işte bu pakete ait. Çok güzel gözüken Roth paketinin tek dezavantajıysa ayarları değiştirmek için kurcalamanıza pek izin vermemesi.
İndirmek için: tinyurl.com/OGZ-Roth



Naes UI

Oldukça temiz gözüken ve ekranda gereksiz neredeyse hiç bir şeye yer vermeyip, üstüne bir de ihtiyacınız olan neredeyse her şeyi sunan bir paket. Sık sık güncelleniyor olması da ayrı bir avantaj!
İndirmek için: tinyurl.com/OGZ-Naes


EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ
LOG
www.log.com.tr
Test ettik!
TÜRKİYE'DE İLK KEZ
CREATIVE ZiiO 7"
SAMSUNG S8530 WAVE II
ACER ICONIA
CES 2011
YILIN SÜRPRİZLERİ
2011'İN EN YENİ CİHAZLARINI LAS VEGAS'TA İNCELEDİK
iOS 4.3 (beta)
MERAKLA BEKLENEN iPHONE, iPAD GÜNCELLEMESİ VE GETİRDİĞİ SÜRPRİZ ÖZELLİKLER
EN iYi TV
TEKNOLOJİ DEVLERİNİN EN İYİ TELEVİZYON MODELLERİ BİR ARADA
OYUN iNCELEMELERi
• ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD
• BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 - VIETNAM
• THE FIGHT: LIGHTS OUT
• NBA 2K11
SEVGiLiYE ÖZEL
SEVGİLİLER GÜNÜ HEDİYE REHBERİ
Hem tablet hem netbook
SAMSUNG SLIDING PC 7 SERİSİ
Nintendo 3DS
MOBİL OYUN HEYECANI ARTIK ÜÇ BOYUTLU!
80 megapiksel!
HAYALLERİ SÜSLEYEN PHASE ONE IQ180
Motorola XOOM
'GERÇEK' ANDROID TABLET
#33

ORGANİZE SANAYİ





TEK PARAGRAFTA USTA ÇIRAK İLİŞKİSİ

Kendini anlatabilmek, anlatırken eğitebilmek güç bir iştir. Sıkça yanlış anlamalar yaşanır. Usta bildiği gibi anlatır, sonra bekler ne olacak diye. Çırak kendi gibi anlar, ustası ne dediyse yapıverir. "E-posta atarken dosyaları sıkıştır" der usta, 10,8k'lık dokümanı sıkıştırır yollar çırak. "Güzelim şu tezgâhın üstünü bir düzenleyiver" der usta, mutfak tezgâhını bir su siliverir çırak. "Yahu bu kadar karamsar olma" der, "hayat o kadar da kötü değil" der usta, çırak bir anda mutluluk abidesi oluverir. Ama zamanla o da öğrenecektir, doğanın iyi-kötü ayırt etmediğini, anahtar kelimenin "denge" olduğunu. **-KAAN ALKIN**



TEK PARAGRAFTA ORGANİZE SANAYİ

Ustam hep der, "Organize Sanayi biraz da kaçış yeridir" diye. İnsanların saçmalıklarından, etrafta olan bitenden, hatta bazen kendinden... Haklı da. Burada ekran kartları size yalan söylemez, işlemciler küstahlık yapmaz ya da kasalar, "Hşş, bana yüksek not ver de beni tercih etsinler" demez. Hiçbiri arkanızdan iş çevirip sizin kötülüğünüzü düşünmez. Tek amaçları bir araya gelip sizi eğlendirmek, incelendikten sonra da yeni atölyelere doğru yol almaktır. Her şey neyse odur. O nedenle huzurludur burası; ustasıyla, çırağıyla, geçici işçisiyle kendi halindedir. Dış dünyanın çarpıklıklarıyla işi yoktur Organize Sanayi'nin, mutludur. Ne bileyim, öyledir işte. **-MERT Y. DOĞRU**

Organize Sanayi Üretim Alanları

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.

Inspiring Innovation • Persistent Perfection



Galaxy GeForce GTX 460 Razor Edition

TEK SLOTLUK EKRAN KARTLARINI ÖZLEMİŞİZ -MERT YİĞİT DOĞRU

Ekran kartlarının hızları giderek artarken, boyutlarında maalesef bir ufalma olmuyor. Elektronik cihazların hani küçüğü daha makbuldü diye soruyor insan kendine. Tuşlarına dahi basamadığımız cep telefonları yapmak yerine, şu kartları ufaltın biraz artık di mi yahu?

RAZOR EDITION

Beklenen büyük değişim olmasa da, ekran kartlarına eski günleri bir nebze olsun hatırlatmak için iyi bir adım Galaxy'den geldi. Kullandığı ince soğutucuyla ilk olarak GeForce GTX 260'ı tek slota sığdıran Galaxy, bu modele "Razor Edition" takısını eklemişti. Serinin günümüzdeki temsilcisiyse, şu anda elimde tuttuğum Galaxy GeForce GTX 460 Razor Edition.

Dünyanın ilk tek slot kullanan GTX 460'ı ilk bakışta göze hayli garip geliyor. Kocaman ekran kartlarına alıştıktan sonra bu denli incesini görünce tutmaya korkuyor insan valla. Boyu uzun olduğundan narince de bir şey. Hakikaten gözümün alışması uzun zaman alacak bu karta benim. Gri metal dış tasarımının altından göz kırpan bakır soğutucusu ve farklı fan tasarımıyla oldukça şık bir görünüme sahip olan kart, kasamı da güzelleştirecek.

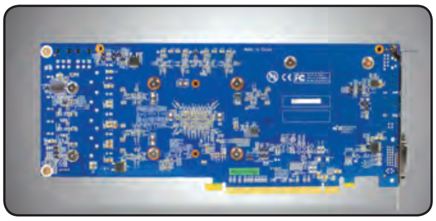
Gücünü iki adet 6 pinlik güç bağlantısından alan kartın arka kısmında bir adet DisplayPort, bir adet de DVI görüntü çıkışı bulunuyor. VGA dönüştürücü de kutuda yerini almış (kutuya bu dönüştürücüyü koymayan firmalara kız vermiyorlar artık). 1GB GDDR5 bellekli kartın performans ve ısınma değerleri hakkında diğer GTX 460'larla karşılaştırmadan bir yorum yapamıyorum ne yazık ki. Kısmetse bir sonraki geleneksel ekran kartları meydan muharebemize.

UZUN İNCE BİR KART

Galaxy GeForce GTX 460 Razor Edition diğer GTX 460 GPU'lu ekran kartlarına farklı bir alternatif, ancak şu anda Türkiye'de satılmıyor. Buralara uğradığı zaman kasanızın içinin daha ferah olması ve anakartınızın bütün slotlarını eksiksiz kullanabilmek için diğer GTX 460'lar arasından Razor'ı tercih edebilirsiniz.







İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: İnce, narin, tek slot kaplıyor
Eksiler: Yok
Üretici: Galaxy www.galaxytech.com
İthalat: Arena www.arena.com.tr, Koyuncu www.koyuncu.com.tr
Fiyat: 229$ + KDV



Active-i Sunglasses

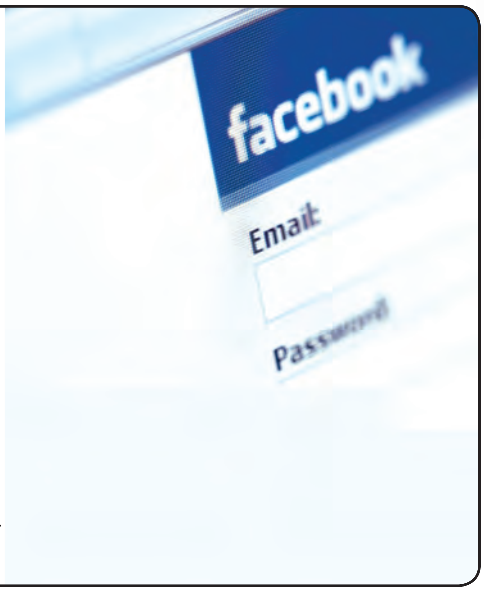
JACK BAUER SITAYLA

Interactive Group'un ürettiği bu güneş gözlüğüyle çevrenizde olanı biteni 2 saat boyunca düşük kaliteyle gizlice çekebiliyorsunuz. Çekilen görüntüyü üç farklı yolla izleyebiliyorsunuz; gözlüğü USB'den bağlayarak bilgisayarınızdan, TV çıkışıyla bağlayıp televizyonunuzdan ya da (en güzeli bu) diğer cihazları karıştırmadan gözlükle gelen ufak ekrandan. "2 saat bana yetmez" derseniz de gözlükte bulunan microSD kart yuvasıyla hafızayı artırabiliyorsunuz.

Facebook Kapanıyor Mu?

BİR AN KORKTUN İTİRAF ET

Ocak 2011'de ortalığa yayılan bir söylenti, Facebook'un 15 Mart'ta kapanacak olmasıydı. Bunun nedeniyse Mark Zuckerberg'in ağzından şöyle açıklanıyordu: "Facebook artık kontrolden çıktı ve bu siteden dolayı çok yıprandım." Bu olay üzerine Facebook'ta gruplar açıldı, durum protesto edildi. Fakat en sonunda Facebook'tan gelen bir açıklama kullanıcıların yüreklerine su serpti: "Facebook hiçbir yere gitmiyor, hatta daha yeni başlıyoruz." İlginçtir, o ana kadar tüm bu muhabbeti yayan WeeklyWorldNews isimli internet sitesinin daha önce Michael Jackson'ın Ay'da görüldüğüne dair bir haber bile yaptığına kimse dikkat etmemişti.





Farklı Bir Hırsızlık Vakası

TRAFİK IŞIKLARININ SIM KARTLARINI ÇALMIŞLAR!

Johannesburg'da gerçekleşen olayda, trafik lambalarında oluşan sorunları merkeze bildirmek için yerleştirilen SIM kartları çalan hırsızlar bu kartlarla binlerce dolarlık telefon görüşmesi yapmışlar. Yetkililere göre, şaşırtıcı hırsızlık olayının perde arkasındaysa içeriden birileri var. Johannesburg Karayolları Ajansı sözcüsü Thulani Makhubela'nın açıklamalarına göre kavşaklarda bulunan 2000 ışıktan sadece 600'ünde bu SIM kartlardan varmış ve bu SIM kartlı ışıkların yerini kendilerinden başka bir tek ışıkları yerleştiren firma biliyormuş. Şüphelerinde haklı adamlar yani. Hırsızların konuşma bedellerinin yanında, ışıkların onarılması da 1.3 milyon dolara mal olmuş.

Samsung CLX-3185 Color Laser Multifunction Printer

UFAK BOYUTLU, KOLAY KULLANIMLI, BOL AMAÇLI YAZICI -MERT YİĞİT DOĞRU



USTAMIN MASASINDA oturuyorum. Bir elim ince bellide, bir elim Samsung CLX-3185'te. Yazıcıyı incelerken türlü çıktılar alacağımı duy-an Organize Sanayi komşuları gelmiş, masanın önünde ufak bir kuyruk oluşturmuş. Ortamda bir kırtasiye, bende bir kırtasiyeci havası. Buyur çıktını ablacım. Sıradakii!

Bizim için en önemlisi müşteri memnuniyeti. Çıktılarını görenlerin yüzlerinden okunan mutluluğa bakılırsa CLX-3185 işinin ehli. 2400x600dpi baskı çözünürlüğüne sahip bir lazer yazıcı bu, eh olsun o kadar. Arada koyu baskılar çıkarıyor ama, ufak bir ayarıyla istediğim rengi yakalayabiliyorum hemen. Kullanımının basitliği, sessizliği, dakikada 4 renkli, 16 renksiz baskı kabiliyeti (çok hızlı kerata) ve çalışmak için "İllâ da yazılımım!" diye tutturmaması da benim memnuniyetimin tescili. Yalnız yazıcı ve baskı ayarlarını kolayca yapabilmek ve özellikle ayrıntılı toner bilgisini her daim göz önünde tutmak için yazılımı kur-mak en iyisi (toner ve çeşitli yazıcı bilgilerinin direkt çıktısını alabiliyorsunuz, ayrıca toner ya da kağıt bittiğinde durum ışığı ve LCD ekran da bunu bildiriyor).

Seninki fotokopi miydi abicim? Renkli fotokopi var tabi olmaz mı abi, geç otur renkli fotokopin hemen hazır. Kimlik fotokopisi de mi isti-yorsun? O da kolay, "ID Copy" tuşuna tek bir dokunuşuma bakar. Arkalı önlü çeker iki dakikada CLX-3185. Şurada gördüğün "Eco Copy" tuşu var ya hani, onunla da birden fazla fotokopiyi aynı kâğıda basıp (2'li 4'lü siyah beyaz ya da renkli olarak) hem zamandan hem de kâğıttan kazanabiliyorum abim.

Samsung'un AnyWeb Print yazılımıyla internetteki herhangi bir içeriğin çıktısını almak da çok basit. İnternetten çıktı alacak olan varsa göz açıp kapayıncaya kadar halledeyim işini. Seninki taratma mıydı hanım abla? Bir dakikalık iş, "Scan to" tuşuna bir dokunuşum yeter. Hayır, Print Screen tuşu başka ablacım, o tuş o anki aktif pencereyi ya da tüm ekranı kâğıda aktarmaya yarıyor. Ama bu sıra bitecek gibi değil. En iyisi CLX-3185'i network'e bağlamak, dileyen istediğini yapsın kendi başına. İşim gücüm var değil mi ama?

ORGANİZE SANAYİ ÇIRAKLIĞINA DÖNÜŞ

Zarif ve kompakt tasarımıyla, kullanımını aşırı kolaylaştıran özellikleriyle, sessizliğiyle, hızıyla, baskı kalitesiyle (diye gider bu) son derece başarılı bir yazıcı Samsung CLX-3185. Hatıra olsun diye kendime bir çıktı alamadım ya, ben ona yanıyorum. Ühü.

İNCELEME

Performans: 5

Fiyat: 3

Artılar: Ufak boyutu, sessizliği, baskı kalitesi, özellik-leri, zarifliği

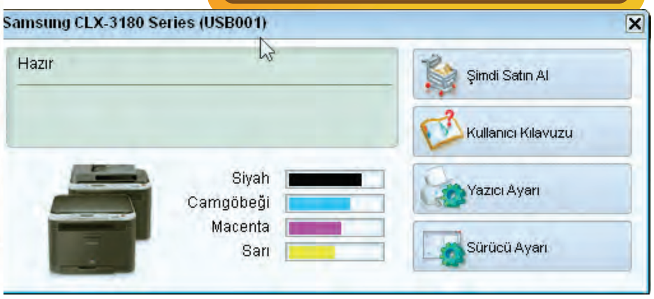
Eksiler: Yok

Üretici: Samsung www.samsung.com/tr

İthalat: Koyuncu www.koyuncu.com.tr

Fiyat: 460$ + KDV





Görüntülü Kontakt Lens

Washington Üniversitesi'nde geliştirilen bu lens, kablosuz olarak aldığı görüntüyü göz bebeğimiz önünde oluşturuyor (bir anlamda gözümüzün içine sokuyor). Çalışmak için gerekli olan enerjiyi de aynı şekilde kablosuz olarak alan lens üzerindeki saydam LED'lerle şu ana kadar mavi ve kırmızı pikseller elde edilmiş. Yeşil de elde edildiği an lens, istenilen her görüntüyü oluşturabilecek (RGB). Lensler ne zaman piya-sada olur, teknoloji ne zaman yaygınlaşır bilinmez ama takan için oldukça ilginç bir deneyim oluşturacağı kesin.



SmallWorks BrickCase4

İPHONE'DAN LEGO YAPALIM!

iPhone nasıl bir telefon böyle yahu? Her şeyin özel bir iP-hone uygulaması var, en güzel mobil oyunlar ona yapılıyor. En şık aksesuarlarla kılıflar da hep ona yapılıyor, bakakalı-yoruz. Örneğin SmallWorks'ün BrickCase4'ü. Takıldığında iPhone'unuzu koca bir lego parçasına çeviren bu kılıf, siyah ve şeffaf olmak üzere iki model olarak satılıyor ve sadece iPhone 4 uyumlu. iPhone 4'ü kendinden çok bu telefon için yapılan aksesuarlar, uygulamalar ve oyunlar için istiyorum!

ASUS ML238H

PODYUMA ÇIKIP "DÜNYA BARIŞI" DER BU YAKINDA -KAAN ALKIN

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



İŞTE İSTEDİĞİM ŞEY BU. Enteresan, farklı, yeni tasarımlara sahip, aynı zamanda güncel teknolojilerden nasibini almış ürünler. Asus'un Designo serisi ilk kez karşıma çıktığında çok hoşuma gitmişti. Ancak benim ihtiyaçlarımı karşılayacak türde ve uygun fiyatlı bir modelini görememiştim. Gayet güzel olan tasarım çizgisini bozmadan, daha yüksek performanslı ürünler bir bir dökülmeye başladı sonunda. Asus ML238H, "oldum ben" sinyallerini veren ilk ürün elime geçen.

Daha yazının girişinden bu kadar güzel sözler sarf etmemin nedenleri de oldukça basit. ML238H olabildiğince ince bir ürün. İnci beyazı arka paneli, tüm çerçevesini dolaşan incecik ızgarası, siyah dokunmatik ön paneli ve enteresan yuvarlak ayağıyla olabildiğince şık bir monitör. Kendisi gibi ince düşünceli ML238H, arka panelinde giriş çıkışları sağ alt köşeye toplayıp, kasanın izin verdiği kadar derine gömerek, ürünün hantallaşmasını engellemiş. Ön panelde aynı derli toplu durum devam ediyor. Tüm kontrol tuşları dokunmatik. Sadece açma kapama tuşu biraz iç bükey tasarlanmış. Tuşlar kullanmadığınız sürece varlıklarını belli etmiyorlar. Arka panelden devam; VGA, HDMI, adaptör girişleri ve bir adet kulaklık çıkışı bu köşede dizilmiş efendi gibi. Kulaklık çıkışının monitörün arkasında olmasından kimi kullanıcılar rahatsız olabilir. Beni hiç rahatsız etmedi. HDMI bağlantısı olması, ürünün fiyatının da aklı başında seyretmesi, fiyat-performans oranını da bir hayli arttırmış. Tek handikap, ürünün üzerinde bir hoparlör seti bulunmaması. Kulaklık çıkışının varoluş nedeni de bu eksikliği bir nebze olsun ortadan kaldırabilmek.

Ürünün enteresan ayağı montaj sırasında insanın gözüne pek sağlam görünmüyor. Ancak masanın üstündeki yerini aldığında yere gayet sağlam bastığını görebiliyorsunuz. Ayrıca monitör bu ayak tasarımı üstünde gayet yumuşak bir şekilde hareket ediyor. Tek parmağınızla yatırıp kaldırabiliyorsunuz. Ürünün zarafetinden dolayı olsa gerek, zaten isteseniz de sert bir hareket yapamıyorsunuz. İnce olduğu kadar hafif de ürün, sadece 3,9kg. Elli kere yerini değiştirecek değilsiniz elbette, ama ben bir oraya bir buraya kurduğum için ürünü, hafif olması da ciddi bir avantaj oldu.

Göz zevkimizi yeteri kadar okşadı ürün, birazcık da teknik özelliklerine bakalım. 23" LED monitörün 10.000.000:1 kontrast oranı, 1920x1080 Full HD çözünürlüğü, 2ms tepki süresi, Splendid görüntü modları her türlü ihtiyacımızı karşılıyor. Asus'un kullandığı Smart View teknolojisi, monitörü geriye ya da öne yatırdığımızda renk ayarlarını otomatik olarak ayarlayıp, ekrana tam karşıdan bakarken aldığımız performansı eksik etmiyor. Splendid görüntü ve video teknolojileri, bolca otomatik ayara sahip ve farklı görüntü kaynakları arasında geçiş yaptıkça, bizi ayarlarla uğraşmaktan kurtarıyor.

Kullanıcı deneyimi olarak bakarsak, bilgisayarımla kullanırken tahmin edebileceğiniz gibi çok memnun kaldım. Beni asıl korkutan PS3'e bağladığımda, kimi monitörlerde başımıza gelen düşük çözünürlük muhabbeti yaşanıp yaşanmayacağıydı. ML238H yüzümü kara çıkartmadı; cam gibi görüntüsüyle karşıladı beni. ML238H ve PS3 ikilisini bir süre kulaklıkla kullandıktan sonra, bir ara kabloyla monitörü ses sistemime bağladım. Artık nasıl arzu ederseniz. Hepsi bir yana, şık, hafif, akıllı ve becerikli bu ürünün fiyat etiketi de gözlerimizi yuvalarından fırlatacak gibi değildi. Hem performans hem de hoş bir tasarım arıyorsanız Designo ürünleri ilk adresiniz olsun.





İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Şık tasarım, yüksek performans, HDMI
Eksiler: Üzerinde hoparlör yok
Üretim: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyat: 295$ + KDV

Tt eSPORTS Isurus

KULAK İÇİ OYUNCU -MERT YİĞİT DOĞRU





Bilgisayarım salonda duruyor, televizyon da. Ve bu ikisi 24 saat boyunca kapanmadığı için, televizyon sesinden kurtulmanın tek yolu kulaklığımı kullanmaktan geçiyor. Abimle film izlerken hâlâ sorun yaşasak da, oyunumu rahatça oynayabiliyorum neyse ki.

Oyuncular için özel tasarlanan kulak içi kulaklık Isurus eve gelince, kendi kulaklığımı dinlenmeye çektim bir süre. Sonrasında siyah plastik ve metalden oluşan geniş gövdeli kulaklıkları kulağıma, 3.5mm jak girişini de kasama takıp oyunumu oynamaya başladım. Televizyondaki amcanın höykürüşü zar zor duyulan mırıltılar halini alırken, Ezio'nun intikam haykırışları kulaklarımda çınladı adeta. Yüksek seviyede ufak çatlamalar da olsa oldukça temiz ve dış gürültülerden arınmış bir ses sunuyor kulaklık. Ufacık bir şey ama performans açısından koca kulaklığım kadar başarılı Isurus. Yalnız eğer kulak içi kulaklık kullanmaya alışık değilseniz, alışana kadar tıkalı kulağınız ve kendi nefesinizle baş başa kalabilirsiniz, benden söylemesi.

KONUŞTURAN KULAKLIK ISURUS

"Oyuncu kulaklığı" demiştim ya, mikrofonu da var Isurus'un. Oyun içi konuşmalarda harici bir mikrofonla uğraştırmayarak işimizi kolaylaştırdığı gibi, ufak tasarımıyla fazla dikkat de çekmiyor. Ve şu anda dinlediğim sesimin temizliğine ve anlaşılırlığına bakacak olursam, işini de iyi yapıyor.

Isurus'u eğer dizüstünüzle kullanıyorsanız ya da kasanızın ön kısmında ses girişleri varsa sorun yok fakat aksi takdirde zorluk çekmeniz olası, zira kablosu çok kısa. Hatta şık çantası içinde şevkle götürdüğünüz LAN partilerde, bu nedenden ötürü Isurus'u boynu bükük bir kenarda bırakmak zorunda kalabilirsiniz. Kulaklığın kablosunun kısa tutulması doğal da, bari çoklayıcı kablo uzun tutulsaymış (aymazlığından dolayı kasasının ön yüzündeki ses girişleri aylardır çalışmayan ve Isurus'la arka ses bağlantısını kullanmak zorunda kalan asabi çırak!). Bir de telefonunuzla kullanacaksanız almadan önce denemenizde fayda var, zira Nokia 5800 Isurus'u ısrarla TV çıkışı olarak gördü. Nokia N8'deyse sorun yaşamadım.

Tt eSPORTS Isurus tasarımıyla, kalitesiyle ve performansıyla oldukça başarılı bir kulak içi kulaklık. Dış gürültülerden yoksun hem oyununu oynamak, hem de dışarıda müziğini dinlemek *(hem de kendi nefes alış verişlerini, kalp atışlarını ve öksürüklerini dinlemek isteyenlere; hoş, her kulak içinin sorunu bunlar -KA)* isteyenler için biçilmiş kaftan.

İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: -
Artılar: Performans, tasarım
Eksiler: Kablosu kısa, bazı telefonlarla uyumsuz
Üretim: Tt ESPORTS www.ttesports.com
İthalat: Vektron Elektronik www.vektron.com.tr
Fiyat: Belli değil

BenQ MX880UST

OYUN KARAKTERLERİNDE BENİM KADAR BOY VARMIŞ YAHU -KAAN ALKIN

Biliyorum, biz oyuncuların projeksiyon cihazlarıyla pek işi olmuyor. Yakın gelecekte değişmesini, gelişmesini beklediğim bir ilişkimiz var bu tür ürünlerle. Projeksiyon deyince akla gelen cihazların kafamızda sunumlar, toplantılar, iş ve güç ile bağdaşması ilişkimizin daha hızlı gelişmesini engelliyor. BenQ MX880UST bu ayrılığı bitirecek ürün değil. Ama enteresan özellikleriyle dikkatimizi çekiyor yine de.

2500 ANSI parlaklık, 3000:1 kontrast oranına sahip, MX880UST'nin doğal çözünürlüğü 1024x768. 640x480 ile 1600x1200 arası çözünürlükleri de destekliyor. Ancak bu çözünürlüklerde 3D özelliğinden faydalanılamıyor. Görüntü boyutu 60"ten 300"e kadar ayarlanabiliyor. Arka panelinde VGA, S-Video, USB, komponent bağlantı noktaları bulunuyor. Ayrıca bir ethernet kablosuyla yerel ağımıza da ulaşabiliyor. Ekonomi modunda 5000 saate kadar lamba ömrü mevcut. Neden hızlı hızlı geçtik bu özellikleri? Elbette BenQ MX880UST'yi gerçekten özel yapan özelliğinden bahsetmek için. Ürünü bir duvara sıfırlayıp kullanabiliyorsunuz. Yani perdeyi ya da duvarı karşıdan görmesi gerekmiyor. Sıfırladığınızda 60" görüntü alabilirken mesafeyi azıcık açarsanız 300"e kadar görüntü elde edebiliyorsunuz. Böylece ne tavan/duvar askılarıyla uğraşmak zorunda kalıyorsunuz, ne de daha büyük bir alana ihtiyaç duyuyorsunuz. PC kullanırken salt kullanmak adına pek başarılı değil. Ancak film izlerken bambaşka bir dünya oluyor ufacık odanın içi. The Fight: Lights Out oyununu incelerken yine bu ürünü kullandım. Karşımda kendi boyumda adamlar olunca oyunu oynamak da bir hayli kolaylaştı. Ürünün üstünde 10Wx2 hoparlörler bulunduğundan ses sistemimi bağlamak zorunda da kalmadım.

Eğiticilere yönelik ya da iş amaçlı olarak üretilen bu ürünlere az bir oyuncu cilası atarlar, bir de fiyatlar konusunda bir şeyler yaparlarsa, monitör yerine ya da yanına bir adet projeksiyon cihazı edinip mutlu mesut yaşayabiliriz aslında.





İNCELEME

Performans: 3
Fiyat: 2
Artılar: Duvara sıfır
Eksiler: -
Üretim: Benq www.benq.com.tr
İthalat: Penta www.penta.com.tr, Mersa www.mersasistem.com.tr
Fiyatı: 1999$ + KDV



Ovi Music Unlimited Kapanıyor

SEBEP DRM

Nokia'nın "Ovi Music Unlimited" ya da "Comes with Music" adı altında sunduğu ücretsiz müzik dağıtım servisi kapanıyor. DRM kopya korumanın çıkardığı zorluklar ve servisin beklenildiği gibi iTunes'a rakip olamaması sonucunda sonlandırılacak olan Ovi Music Unlimited, bundan sonra sadece Çin, Brezilya ve Güney Afrika'da devam edecek. Geri kalan ülkelerdeyse kullanıcılar müzik kütüphanelerine erişebilecekler, ancak yeni şarkı ekleyemeyecekler.

Martı
TÜRKİYE'NİN HİDROJENLE ÇALIŞAN TEKNESİ
İTÜ'nün projesi olan ve Nisan'da Haliç sularında görebileceğimiz hidrojenle çalışan Martı'nın yapımına Tuzla Tersanesi'nde başlandı. Sıkıştırılmış hidrojeni, oksijenle birleştirerek elektrik üreten Martı, fosil yakıt tüketen teknelere iyi bir alternatif olacaktır. 6 yolcu, 2 mürettebat taşıyacak olan Martı, saatte 7 deniz mili hız yapabiliyor.

Asus G73JW 3D

AŞK KAVUŞAMAMAKMIŞ! HAH! -KAAN ALKIN



OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Öyle garip bir gün bugün. Cıvıldayan kuşlar, manidar bir yağmur, tatlı bir esinti yok dışarıda. Hava kararmaya yüz tutmuş, şehrin kirli havası sis olmuş üstümüze çökmüş. Ama yine de bir mutluluk, bir bayram havası. Türlü badireler atlattıktan sonra kavuşmuş iki eski dostun kucaklaşması var havada. "Aşk nedir?" sorusuna "kavuşamamaktır" diye cevap veren şairi yalancasına aşk var ortamda. Asus G73JW sonunda kollarımda.

Sevincime, mutluluğuma atölye sakinleri de katılıyor kısa süre sonra. Sevgi seline ara vermek, biraz kendisinden bahsetmek gerekiyor dedim. Zar zor sıyrıldım içinde bulunduğum duygusal ortamdan. Daha önceleri G serisi dizüstü bilgisayarları incelemiş, karşımıza çıkan en iyi oyun sistemleri olduğundan bahsetmiştik. 2011 yılında da bu gerçeğin değişmesi için bir sebep bulamayınca Asus yine âlâsını yapalım demiş sanırım. Aralık sayısında G53JW'yi incelemiş ve beğenmiştik. G73JW'nin tasarımı bu ürünle tamamen aynı. En göze batan farkları, G73JW'nin iki kat büyük ve birkaç ton daha ağır olması. İnceleme için gönderilen modelin üzerinde Intel i7-740QM 1,73GHz işlemci, 8GB bellek, Nvidia GeForce GTX460M ekran kartı, 4x Blu-ray okuyucu bulunuyordu. Konfigürasyon bir yerden tanıdık geliyorsa, evet, G53JW ile aynı kendileri. Peki G73JW'ye neden gerek vardı?

Cevabı basit, 17,3" 3D ekran. Sistemin performansına diyecek yok. Ne G53JW'yi kurcalarken dalıp yapmayı unuttuğum testleri yaparken, ne de keyfim için oyun oynarken bana mısın demiyor. Ne kadar yüklenirsem yükleneyim ciddi bir ısınma problemiyle de karşılaşmıyorum. Yaşadığım tek farklılık, ekran boyutu büyüyünce 3D'nin beni biraz daha içine çekiyor olması. Yine sadece bir tek fare bağlıyorum sisteme, oyun oynamaya, iş güç yapmaya, 3D film izlemeye hazırım. Diğer yanda 3 tane 3D monitörle beni bekleyen sistemime dahi burun kıvıracak noktaya geliyorum. Az çoktur gibi görünüyor ama az olan mükemmele yakın olunca insan başka bir şey de istemiyor. Gözlüğü de siz istemeden yanında geliyor.

Sağa sola taşırken belinizi boynunuzu incitmediğiniz sürece G73JW size hiçbir sorun çıkartmıyor. Hatta öyle başarılı duruyor ki karşımda, masaüstü bilgisayarımı sallayıp direkt G73JW'ye terfi ettirmek istiyorum evdeki sistemi. Aradaki 1,7"lik fark dünyanın farkını yaratıyor dünyamda. Tüm sıkıntılarını unutturuyor insana yeni bir donanım, iyi bir donanım. Darısı başınıza demekten başka bir şey gelmiyor elimden. Şimdi lütfen bizi yalnız bırakın, oynanacak oyunlarım, yazılacak yazılarım, izlenecek filmlerim var daha. Kalın sağlıcakla.



PERFORMANS TABLOSU

3DMark 11	Total	X570
3DMark Vantage	Total	P7414
	GPU	6540
	CPU	12377
Heaven Benchmark	Dx11	429
	Dx10	634
	Dx9	518
	OpenGL	431

İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 5
Artılar: Yüksek performans, kalite
Eksiler: Ağır
Üretim: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Index www.index.com.tr, Mersa www.mersasistem.com.tr, Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyatı: 2199$ + KDV

iOS 4.3

YENİ ÖZELLİKLERLE YAYINDA

Apple'ın iPhone, iPad ve iPod Touch için belirli aralıklarla yayınladığı iOS'un yeni sürümü 4.3'ün betası yayınlandı. iPhone 3GS ve iPod Touch 3G'den önceki cihazları desteklemeyen bu yeni sürüm, iPhone'unuzun internet bağlantısını WiFi üzerinden paylaşmanıza yarayan Personal Hotspot (5 cihaza kadar), reklamların tam ekran olarak gösterilmesini sağlayan geliştirilmiş iAd ve artık üçüncü parti uygulamalarda da çalışan AirPlay özelliklerini barındırıyor. Bunların yanı sıra iOS 4.3, iPad'in dokunmatik ekranına da beş parmakla yapılan çimdik hareketiyle ana sayfaya dönme ve kaydırma hareketiyle uygulamalar arası geçiş gibi yeni hareketler kazandırıyor. Güncellemeyle beraber iPad'in yan yüzünde bulunan düğmeyi, ekran döndürme kilidi ya da ses kapatma tuşu olarak seçmek de artık bizim elimizde.





İNCELEME

Performans: 5

Fiyat: 4

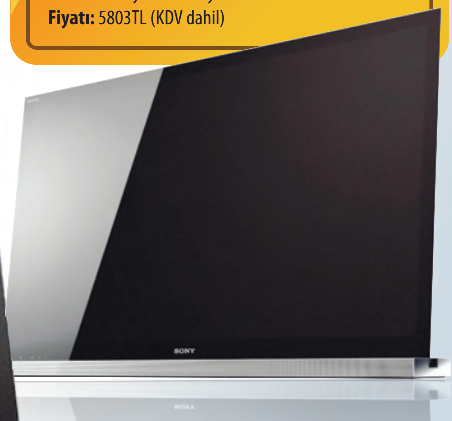
Artılar: Yüksek performans, tasarım

Eksiler: Yok

Üretim: Sony www.sony.com.tr

İthalat: Sony www.sony.com.tr

Fiyatı: 5803TL (KDV dahil)



Sony Bravia KDL-46NX710

BENDEN AKILLI ÜRÜNLER -KAAN ALKIN

Ürünlerin gelişimi hayatımızı kolaylaştırıyor. Ama benim gibi, donanımları sadece üretildikleri amaç için kullanmayı seven eski kafalı insanlardansanız, bazı ürünlerin "çok işlevli" olması can sıkıcı olabiliyor. Diğer yandan bazı firmalar öyle akıllı ürünlerle karşımıza çıkıyorlar ki, ağzımızı açıp tek bir laf edemiyoruz kendilerine. Sony Bravia KDL-46NX710 bu akıllı ürünlerden bir tanesi. Amaaan ne kadar aklı olacak onun demeyin, 23 dil biliyor kerata. Nasıl bir okulda okuduysa artık.

Televizyonumuzun kaç dil bildiği çok önemli bir bilgi değil elbette. Bir televizyon olarak görevlerini nasıl yerine getirdiği, salonumuzda duruşu, bakışı daha önemli ilk etapta. Tasarım konusunda KDL-46NX710'un bizlere cevabı Monolithic Design. Sony şiirsel bir dille ürününü anlata dursun, ben size televizyonu kurarken gören Organize Sanayi çalışanlarının tepkilerinden bir iki örnek vereyim: "ooowwwwww", "çok güzelmiş abi yaaaa", "kalacak di mi bu burada?". Şiirsel olmasa da KDL-46NX710'un ne kadar şık bir ürün olduğu hakkında bir fikir sahibi olmanızı sağlamıştır. Yüksek üretim kalitesi, detaya verilen önemle bir araya gelince ortaya çok şık bir ürün çıkmış. Gördüğümüz en ince TV değil KDL-46NX710. Fakat sürekli tam tersi bir izlenim veriyor. Aynı düzlemde buluşan siyah çerçevesi ve ekran, TV kapalıyken tek parça bir görünüme sahip. Ürünün çevresindeki şeffaf ince çerçeve, gizli dokunmatik kontroller, fırçalanmış alüminyum ayaklar, odaya giren herkesin dikkatini üstünde topluyor.

Tasarımı ve şıklığı karşısında saygı duruşunda bulunduktan sonra, sıra geliyor aleti kurcalamaya. Arka panelde TV'ye paralel bağlantı noktaları bir nebze olsun kablo kalabalığını terbiye ediyor. PS3, dizüstü bilgisayar, elimizde ne varsa bağlıyoruz TV'ye. Türkçe menüler anlaşılır ve kullanımı oldukça kolay. PS3 kullanıcılarının aşina olduğu bir menü sistemine sahip Bravia. İnternet araçları, Wi-Fi, resim, video görüntüleme, görüntü seçenekleri, internet TV, Motionflow ayarları, kurcalanacak bir sürü menü, ayar mevcut üründe. Aynı zamanda 3D kendisi. Bir sürü özelliğinin yanında, daha önce kullandığımız gözlüklerden bir hayli konforlu gözlükleriyle ve 3D becerileriyle benim kadar Sinan'ı da büyülüyor. Killzone 3 oynandığı sürece, dışarıdaki yağmurlu havaya bakmadan, siyah gözlüklerle gezen insanlar var ofisin içinde. Ürünün görüntü kalitesi muhteşem. Siyahlar, beyazlar, Dynamic Edge LED teknolojisiyle olabilecek en yüksek kontrast oranını yakalıyor. Sony'nin de söylediği gibi "ultra net" kavramına ulaşabiliyor görüntü. Kullanılan OptiContrast Panel derinlik algısını güçlendirirken, TV ekranındaki yansımaları en aza indiriyor. TV kapalıyken dahi etraftaki eşyaları yansıtmak yerine ekranında, insanı içine çeken siyah bir görünüme bürünüyor.

Ürün üstündeki Sony teknolojilerini tek tek saymaya imkan yok burada açıkçası. O yüzden kısaca söylemek gerekirse, incelediğimiz en iyi Full HD 3D televizyon KDL-46NX710. 3D televizyon modelleri artmaya devam edecek elbette piyasada. Fiyatlar da gerileyecek yavaş yavaş, çok yavaş, bir hayli yavaş. Sony Bravia KDL-46NX710, ben Sony'nin fiyat politikalarından çok hoşlanmasam da, günümüz piyasasına göre gayet anlamlı bir fiyat etiketine sahip.



Samsung Galaxy Tab

-KAAN ALKIN [VE MUHTEMELEN SERPİL ULUTÜRK]

Bütün ay Serpil'le "Haha! Telefon mu o?" diyerek dalga geçtik. Fakat nasıl bir kurnazlıktır, nasıl bir Alicengiz oyunudur anlayamadım, kendi kendimizin Geçici İşçisi olduk iyi mi? Geçici İşçi olduğumuz yetmezmiş gibi bir de sekreterlik işlerine de bakar bulduk kendimizi. Söyleyin Serpil Hanım yazıyorum ben. *(Yaz Kaancım: "İntikam böyle alınır. Siz dalga geçerseniz ben de bir türlü fırsat bulup da Geçici İşçi incelememi yaz-a-mam, sonra birden üstünüze kalır. -Serp.)*

Galaxy Tab'ın Organize Sanayi'de uzun süre dalga konusu olduğunu itiraf etmeliyim. Başlarda sağda solda gördüğümüz reklamlara bakarak "ne kadar gereksiz" şeklinde yorumlar yapıyorduk. İnceleme için atölyeye geldiğindeyse Geçici İşçi ürünü olarak atölyenin dar kafalı ustalarından çok daha etkili bir şekilde inceleyeceğine inandığımız Serpil'in ellerine bıraktık Galaxy'yi. Ancak Serpil'in birkaç kez Galaxy Tab'i telefon olarak kullanmak zorunda kalması, esprilerin sayısının artmasında ciddi etkisi oldu. *(O son çalan telefona bakmayacaktık Usta =(-Serp.)*
Galaxy Tab reklamlarda göründüğü gibi el kadar bir ürün değildi sonuçta. Kulaklık mikrofon seti kullanmadan, ürüne telefon muamelesi yapınca ortaya haliyle enteresan manzaralar çıkıyordu.

Bir süre dalga geçtikten sonra Samsung Galaxy Tab becerilerini sergilemeye, espriler yerini "aaa iyiymiş"lere bırakmaya başladı. İlk bakışta hantal, kullanışsız ve bir tablet için ufak bir ekrana sahip olduğunu düşündüğümüz Galaxy Tab, bu önyargılarımızın hepsini rafa kaldırmamız için kolları sıvadı. Tabletler için optimize edilmediği, geliştirilmediği tekrar tekrar söylenen Android işletim sistemini kullanan Galaxy Tab, 1GHz Hummingbird işlemcisi, 512MB belleği, PowerVR SGX 540 grafik birimiyle oldukça iyi bir konfigürasyona sahip. İşletim sistemi gayet düzgün çalışıyor bu sistem üzerinde. Türkiye'de Turkcell kampanyalarıyla satışa sunulduğu için, ürünü hantallaştıran bir kısım yazılım kurulu üstünde. Ama bunları sadece ihtiyacınız olduğunda ulaşabileceğiniz bir yerlere kaldırmak sorun değil. Ürünün 7", 1000x640 dokunmatik ekranının görüntü kalitesi oldukça iyi. Dokunmatik ekranı olabildiğince hassas ve kullanışlı. Ne işletim sisteminden ne de donanımdan kaynaklanan bir sıkıntı, takılma, algılamama durumuna rastladık. Steve Jobs istediği kadar 7" ekran tablet için ufak kalır desin, gayet de güzel iş görüyor. iPad'in yarısı kadar olan Galaxy Tab'da dosyalarınızı taramak, elektronik postlarınızı okumak gayet rahat. Adobe Flash 10.1 desteği sayesinde web sitelerini yarım yamalak görüntülemek gibi bir sıkıntı da yaşamıyorsunuz. Full HD videoları oynatırken dahi zorlanmayan ürün, özellikle uzun seyahatlerde iyi bir yol arkadaşı olmaya aday. Tercih edeceğiniz modele göre 16 ya da 32GB dahili hafızası ve microSD kart desteği sayesinde, dokümanlarınızı ve multimedya dosyalarınızı rahat rahat yanınızda gezdirebiliyorsunuz.

GPS, 3G, Bluetooth 3.0, Wi-Fi, telefon olarak kullanabilme özellikleri zor durumlarda kalmanızı da önlüyor. Bizim gibi art niyetli insanlar koca aleti kulağınıza götürünce bir iki abuk sabuk espri yapacaktır elbette ama sizin de onlara "cahil misin" demenizi haklı çıkaracak kadar çok özelliği var Galaxy Tab'in.

Cihazın 3 megapiksel kamerası tatmin edici değil ancak ön yüzünde de bir kamera bulunuyor ve bu haliyle fotoğraf ya da video çekmekten ziyade görüntülü görüşmeler için daha uygun. Benim gibi internet kullanımı konusunda cep telefonlarınızla savaş halindeyseniz, GSM üzerinden internet kullanmak zorunda değilsiniz. Android sağ olsun, GSM üstünden hiçbir şekilde bağlanmamasını söylediğiniz an cihaz itaat ediyor. Gerçi ürünü satın almak için tek alternatifiniz Turkcell kampanyaları olacağından, girdiğiniz kampanyadaki internet paketine de sahip olacaksınız. Şahsen ürünü genellikle eve gittikten sonra, yattığım yerde internette dolanmak için kullandığımdan GSM'e pek ihtiyacım olmadı, Wi-Fi ayarlarını yapıp mevcut kablosuz ağımı kullandım direkt.

Samsung Galaxy Tab piyasaya çıkışının üçüncü ayında 2 milyonluk satış rakamını yakaladı. Piyasadaki rakiplerin arasından sıyrılıp kendine iyi bir yer edindi. iPad'in karşısına da düzgün bir rakip çıkmış oldu böylece. Kim ne derse desin 7" ekranı, sağlam konfigürasyonu ve boyutlarıyla kısa sürede kullanışlı bir ürün olduğunu gözler önüne serdi. Milletin ettiği laflara bakmayın siz, tablet almayı düşünüyorsanız bir Turkcell Abone Merkezi'ne uğrayıp kurcalayın. Kontratsız, diğer bir deyişle hatsız almaya kalktığımızda keşke 1699 liradan daha anlamlı bir fiyat etiketine sahip olsaydı.





İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 2 ★★☆☆☆
Artılar: Kullanımı keyifli, tablette Android oluyormuş
Eksiler: Daha düzgün bir kameraya sahip olabilirdi
Üretim: Samsung www.samsung.com.tr
İthalat: Samsung www.samsung.com.tr
Fiyatı: 1699TL (KDV dahil, kontratsız)

DOSYA



3B DÜNYADA SEYAHATİMİZ DEVAM EDİYOR

NVIDIA 3D VISION SURROUND BIÇAK ALTINDA -KAAN ALKIN

Geçtiğimiz ay, Eyefinity'nin de gazıyla 3B dünyaya balıklama dalmıştık. Hazırladığım dosya konusu üzerine gelen mektuplar arasında Nvidia çözümleriyle ilgili bilgi isteyen oyungezerlerin yüzünü kara çıkartmamak ve zaten planımda olan dosya konusunu hazırlamak için kolları sıvadım ben de. Geçen ay belirttiğim gibi oyun oynamak için kendime bahane uydurabildiğimden dolayı, hiçbir masraftan da kaçınmadım. Test sistemine bir iki ufak ekleme, Asus GTX580 SLI, yaptıktan sonra testte kullanacağım 3D monitörlerin peşine düştüm. Arada hastalanıp yatağa da düştüm. Asus ve BenQ'dan gerekli desteği alınca, başladım oyun oynamaya, dosyayı hazırlamaya.

ŞAHSEN 3B TEKNOLOJİLERİ beni başlarda çok tatmin etmemişti. Ama ofis ve ev ortamında çevreme baktığımda nasıl da gündelik hayatımın bir parçası olmaya başladığını görebiliyorum. Firmalar da yüklendikçe yılın trendi haline gelen 3D, olmazsa olmazlar arasına doğru zorluyor şu anda kendini. Olmazsa olur elbette. Ama olunca daha bir güzel olabiliyor. Nvidia'nın 3D teknolojilerinden daha önce bahsetmiştim sizlere. Bu ay biraz daha derinlemesine kurcalıyoruz 3D Vision'ı. Hatta geçen ay olduğu gibi abartıp 3D Vision Surround yapıyoruz yetmezmiş gibi. İşin eğlenceli kısmına geçmeden önce enteresan bir izlenimimi paylaşmak istiyorum. 3D yarışını başlatan ve haliyle önde giren, rakibi bu arenada boy gösterene kadar yaklaşık bir sene boyunca piyasaya hakim olan Nvidia'ydı. AMD teknolojilerini test ettikten sonra kullanım kolaylığı olarak bir hayli geride geldi bana Nvidia nedense. Standart bir 3D Vision kitini satın alıp sistemimize takıp kullanmakta bir zorluk yok elbette. Ama standartların bir adım ötesine geçmeye kalktığımda işlerin rengi bir hayli değişiyor anlamsızca.

3D Vision

Nvidia'nın 3B dünyasına dalabilmek için Nvidia bir ekran kartına, 3D Vision kitine ve 3D Vision Ready 120Hz bir monitöre ihtiyacınız var. 3D Vision kitleri Türkiye piyasasında artık bulunabiliyor. Yeni bir monitör alacaksanız da birkaç farklı markanın ürünlerinin yanında 3D Vision Kit'ini de edinebiliyorsunuz.

3D Vision kitini çalışır duruma getirmek oldukça basit. Alıcıyı USB kablosuyla sistemimize bağlıyoruz. Ürünle birlikte gelen sürücüleri ya da *www.nvidia.com* sitesinden güncel sürücüleri çekip kuruyoruz. Kurulumun ardından sihirbaz çalışıyor ve gerekli ayarları yaptırıyor. İsterseniz bu bölümü es geçip daha sonra Nvidia Control Panel'den stereoscopic 3D'yi aktif hale getirebiliyorsunuz. Herhangi bir oyunu çalıştırdığınızda direkt 3D moduna geçiliyor ve ekranın sağ alt köşesinde Nvidia'nın oyuna verdiği 3D notu, eğer varsa oyunda kapatılması ya da açılması gereken ayarlar görüntüleniyor. Derinlik ayarını da masanızın üstüne konumlandırdığınız alıcı üzerinden yapabildiğiniz için hızlıca oyunlara girişebiliyorsunuz. Buraya kadar bir sorun yok. Nvidia 3D Vision her geçen gün daha çok oyunda daha düzgün sonuçlar veriyor. Oyun profilleri güncellendikçe bu sayı da genişlemeye devam ediyor. Genel performans ve 3D becerisi olarak geçen ay kurcaladığımız AMD'nin HD3D'sinden şimdilik daha iyi. AMD'nin daha evrensel bir standart yaratmaya uğraşıyor olması elbette ilerleyişini biraz yavaşlatıyor. AMD HD3D'nin 3D Vision dışındaki tüm 3D donanımları kullanabiliyor oluşu ve oyun profillerinin her türlü ayarına erişim veriyor olması bu kulvardaki avantajları olarak karşımıza çıkıyor.

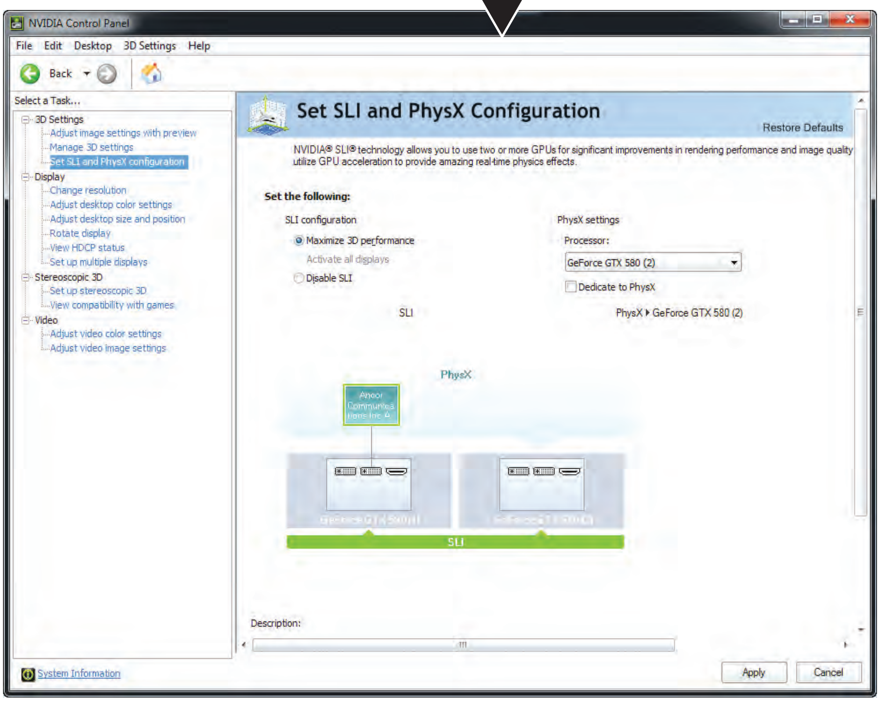
3D Vision kitimizin kurulumunu tamamlayıp bir iki oyunla denedikten sonra bir sonraki adıma geçiyorum. Birden fazla monitör kullanarak 2D Surround yapmak. Yani 3 monitörü bağlayıp tek monitör gibi kullanmak. Bu amacımızı gerçekleştirmek için donanım yelpazemizi biraz genişletmemiz gerekiyor. Nvidia'nın sistem





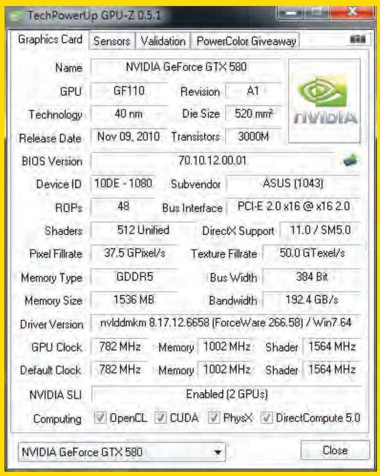
Surround

Görüntü birimlerinin tamamını bağladığımızda bu sekmeye bir de Surround opsiyonu ekleniyor. Monitörlerde daha sonra değişiklik yaparsanız, sistemi yeniden başlatmanızda fayda var. Lakin sürücüler saçmalayabiliyor.

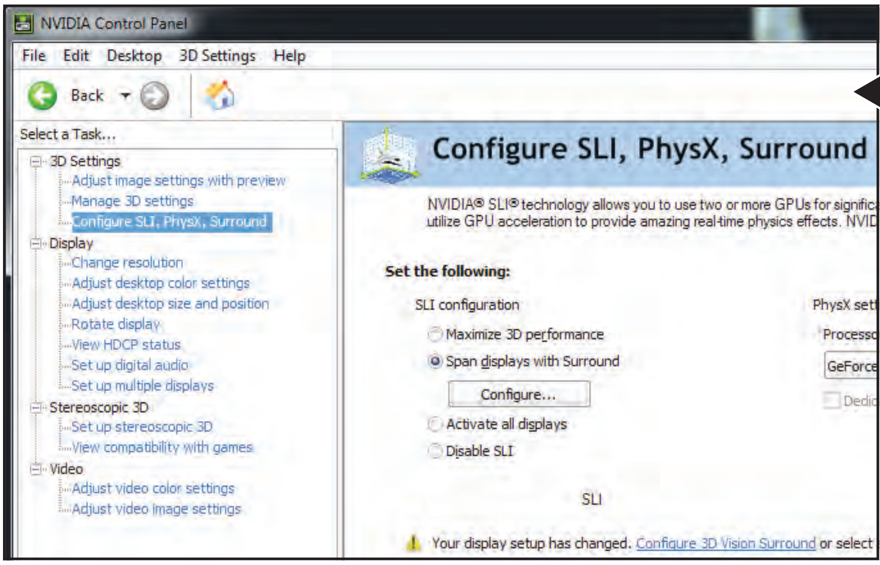


ASUS ENGTX580

Asus'un en güçlü ekran kartı ENGTX580, testimiz için ikiziyle birlikte geldi sağ olsun. Bizi ütopik sisteme bir adım daha yaklaştırdı. Overclock'lu gelen ürün, 782MHz çekirdek ve 1002MHz bellek hızına sahip. Bunların yanı sıra 1536MB GDDR5 belleğe sahip ENGTX580'in üzerinde iki adet DVI ve bir adet HDMI çıkışı bulunuyor. Ürünün bellek arayüzüyse 386bit. Voltage Tweak yanında aşina olduğumuz tüm Asus teknolojileri üründe mevcut. Dosyada bu kadar dır dır ettiğime bakmayın siz, ekran kartı olarak ENGTX580 taş gibi valla.



DOSYA



İLK DENEME

3 monitörü de bağladıktan sonra, Surround opsiyonuna tıkladığınızda, kurulum işlemi başlıyor. Daha sonra geri dönüp aynı sekmede ayarlarınızı değiştirmeniz mümkün. PhysX ayarlarını otomatikte bırakın ayrıca.

gereksinimlerini tablo olarak bulabilirsiniz. 3 tane monitörü farklı şekillerde, Nvidia'nın deyimiyle farklı senaryolarla kullanabiliyoruz. Bu senaryoların en can sıkıcı yanı, AMD'nin aksine tek ekran kartına 3 monitör bağlayamıyor oluşumuz. Bunu yapabildiğimiz tek bir ekran kartı mevcut Nvidia'nın, onun da soyu tükeneli bir hayli zaman oluyor. En güncel ve rahat çözüm SLI bir sistem kullanmak.

Surround & SLI

SLI sistemlerin avantajları ve dezavantajları ortada. İki ekran kartı satın almak, SLI destekli bir anakart sahibi olmak, eğer ihtiyaç varsa daha iyi bir güç kaynağı satın almak, elektrik faturamızı hafiften kabartmak gibi dezavantajları mevcut. Avantajıysa performansımızı ciddi şekilde arttırmak ve Surround bir sistem kurmamıza imkan sağlamak. Nvidia Surround bir sistem kurmak istediğimizde tek seçimimizin iki ekran kartı kullanmak olması pek hoş değil.

Eğer SLI sisteminiz mevcutsa tabloda da göreceğiniz senaryolardan birini kullanarak 3 monitörünüzü bağlayabilir, masaüstünüzü tek parça olarak yüksek çözünürlüklü kullanabilirsiniz. Nvidia 2D Surround'u aktif hale getirmek için, ekran kartına DVI bağlantıları yaptıktan sonra Nvidia Control Panel'den SLI ve PhysX ayarlarının bulunduğu sekmenin altından gerekli

ASSASSINS CREEP!

Nvidia, monitörlerin doğal çözünürlüğünde çalışmasına izin vermeyebiliyor. Assassin's Creed 2'de çözünürlüğü 3840x720 üstüne çıkartmamıza izin vermedi mesela. Daha 3D Surround deneyeceğiz ama.



Nvidia 3D Vision Bundle



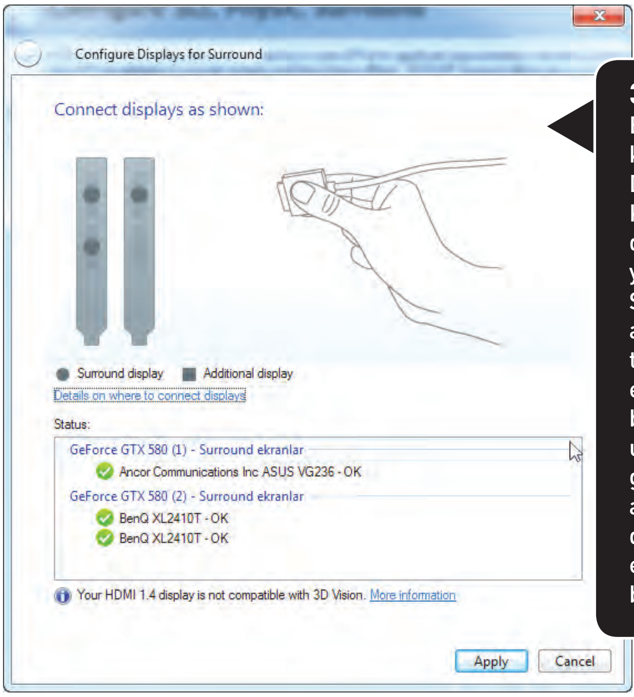
3D dünyasına Nvidia kapısından girmeyi tercih ediyorsanız, 3D Vision kitini ve monitörünüzü ayrı ayrı almak zorunda değilsiniz. Piyasada 3D Vision Kit'iyle birlikte gelen bir kaç marka ve model monitör mevcut. Acer GD245HQ, BenQ XL2410T, Samsung 2233RZ ve test sırasında da kullandığımız Asus VG236 modellerinin 3D Vision Bundle'ları mevcut. Piyasayı karıştırdığımızda bu ürünleri Vatan Bilgisayar, Sanal Marketim ve TeknoSA'larda bulabildik ürünleri. BenQ, 579$ + KDV, Acer 1262TL (KDV dahil), Samsung 939TL (KDV dahil) fiyat etiketine sahipken, stokları tüketen Asus fiyatlarını firmalara sorunuz bir zahmet.

Nvidia 3D Vision Surround Sistem Gereksinimleri

	Kullanım Şekli	Görüntü Birimi Türü	Görüntü Birimi İhtiyaçları	Görüntü Birimi Sayısı	Maksimim Çözünürlük
Surround (2D)	Dikey	Herhangi	Tüm görüntü birimlerinde ortak çözünürlük, tazeleme oranı, polarite	3	4800x2560 (1600x2560x3)
	Yatay	Herhangi	Tüm görüntü birimlerinde ortak çözünürlük, tazeleme oranı, polarite	3	7680x1600 (2560x1600x3)
3D Vision Surround	Yatay	3D Vision Ready 120Hz LCD Monitör	Tüm görüntü birimleri aynı marka ve model 3D Vision Ready LCD Monitör olmalıdır	3	5760x1080 (1920x1080x3)
	Dikey	3D Vision Ready Projektörler	Tüm görüntü birimleri aynı marka ve model 3D Vision Ready Projektör olmalıdır	3	2160x1280 (720x1280x3)
	Yatay	3D Vision Ready Projektörler	Tüm görüntü birimleri aynı marka ve model 3D Vision Ready Projektör olmalıdır	3	3840x720 (1280x720x3)
	Yatay	3D Vision Discover	Tüm görüntü birimlerinde ortak çözünürlük, tazeleme oranı, polarite	3	7680x1600 (2560x1600x3)
	Dikey	3D Vision Discover	Tüm görüntü birimlerinde ortak çözünürlük, tazeleme oranı, polarite	3	4800x2560 (1600x2560x3)

ayarları yapabiliyoruz. Surround sistemi aktif hale getirdikten sonra monitörlerimiz bir süre göz kırpıyorlar, daha sonra monitör sıralaması, çözünürlük gibi ayarları yapıyoruz.

Burada karşımıza bir iki sorun çıkıyor. Nvidia 2D Surround için tüm monitörlerin aynı olması zorunluluğu getirmiyor. Yani birbirinden farklı üç monitör kullanabiliyoruz 3D yapmak istemediğimiz süre boyunca. Bu monitörlerin ortak bir tazeleme hızında, çözünürlükte çalışabilmesi yeterli 2D Surround için. Elimizdeki farkla marka ve model monitörlerin farklı kombinasyonlarını denedikten sonra gördüm ki, üçüncü parti bir yazılım kullanmadan Nvidia masaüstü çözünürlüğünü çok nadiren düzgün olarak ayarlayabiliyor. 1920x1080 çözünürlükte üç farklı monitör kullandığımda genellikle başıma gelen, masaüstünün 3840x1024 çözünürlükte çakılıp kalması. Bezel düzeltmesinden midir deyip açıp kapatıyorum, kurcalıyorum, özel çözünürlük atıyorum ve yine de işin içinden çıkamıyorum. Monitörlerin farklı olması durumunda zaten 3D Surround'a geçiş de yapamıyorum. Masaüstü çözünürlüğünü olması gereken 5760x1080'e bir türlü çıkartamıyorum. Ama birçok oyunu bu çözünürlükte sorunsuz çalıştırabiliyorum. Kimi oyunlardaysa yine kendi bildiği çözünürlüklere kilitleyiveriyor ortamı; kısa boylu tıknaz Ezio görmüş oluyorum ben de böylece. Diğer bir sorun ise, görüntülerin ekranlara dağılımlarını düzenlerken karşıma çıkıyor. Ortada olması gereken görüntü diyelim ki en sağ ekrandan geliyor. Sağ ekranın görüntüsü de en solda. Nvidia Control Panel altında Surround sekmesine girip ayar yapmamıza imkan tanıyor. Ancak iki farklı ekran kartı kullanıyoruz. Birinde tek diğerinde 2 monitör bağlı. Yazılımla her şeyi çözmek yerine bağlantı noktalarının yerlerini değiştirmek durumunda kalabiliyoruz. Eğer Nvidia'nın belirttiği sırayla bağlantıları gerçekleştirirseniz ortaya bir sorun çıkmıyor. Ikea'dan aldığımız ve sadece

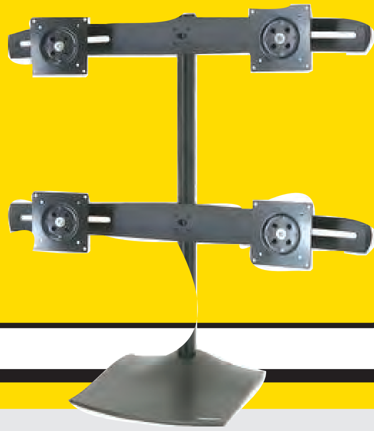


3 Monitör
Bağlantıları yaptık, kurulumu bitirdik. Daha sonra Nvidia Kontrol Paneli'ne döndük ve ayar yapmak istedik. Surround altında ayarlara her tıkladığımızda aynı ekran karşılayacak bizi. Mecburen uygula deyip geçeceğiz bu ekranı ama her uygula dediğimize mevcut ekran diziliminiz bozulacak bilesiniz.

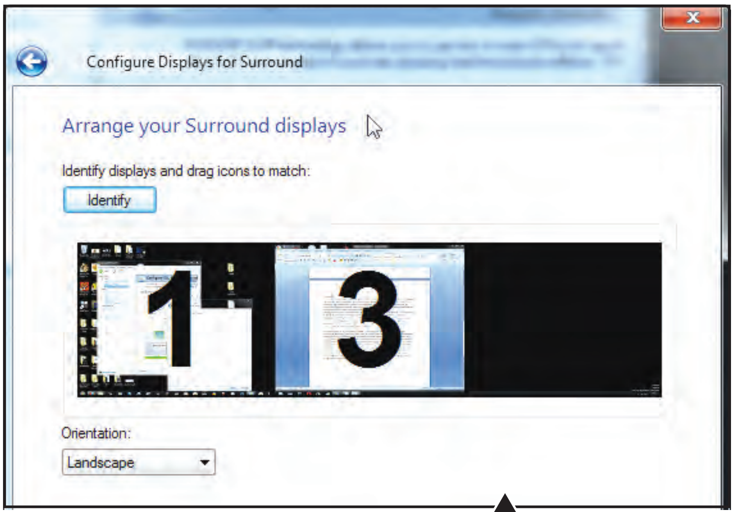


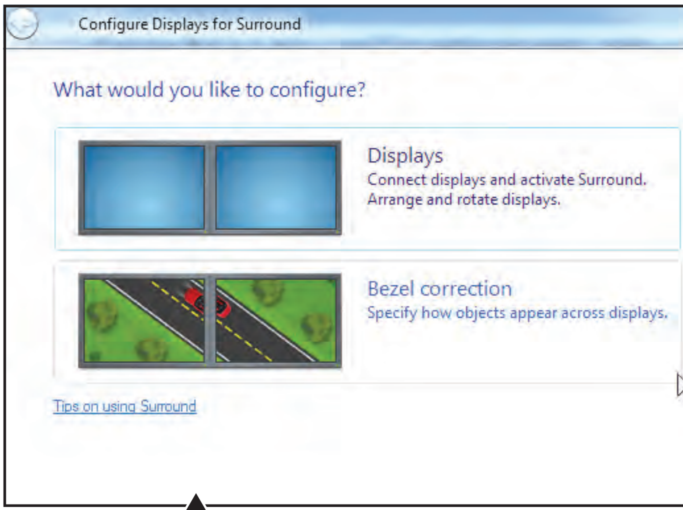
BU KADAR MONİTÖR NEREYE SIĞACAK?

Eyefinity ya da Surround olaylarından birine kalkıştıysanız masanızın üstünde pek fazla yer kalmayacaktır. Masanızı ve odanızı ferahlatmak, monitörlerin belirlediğiniz pozisyonlarını korumak için bir iki girişimde bulunmanız, yoksa en iyi ihtimalle evde yapılan her temizlikten sonra ciddi bir düzenleme yapmanız gerekecektir. Evlerde çok sık kullanmadığımız duvar ya da masa askılarına bir göz atmak isteyebilirsiniz. Monitör üreticinizle görüşebilir ya da www.teknobiyotik.com'da Ergotron modellerine bakabilirsiniz. Son kullanıcıdan çok firmalara yönelik bu ürünlerin fiyatları bir hayli tuzlu gerçi; aklınızda bulunsun.



DOSYA





montaj resminde olduğu gibi birleştirebileceğimiz bir sehpa olmadığından elimizdeki, bu durum bana bir hayli anlamsız geliyor. Açıkçası AMD'nin Display Port kullanarak, ki bir ara kablo alıp ona da DVI bağlantı yapabiliyoruz artık, yaptığını Nvidia'nın iki ekran kartıyla yapamıyor olması benim tepemin tasını attırıyor. Giriş seviyesi bir kullanıcının kısa sürede çözebileceği ama uğraşmak zorunda kalmaması gereken problemler bunlar. Bu sıkıntıları atlattıktan sonra masaüstümüzü de oyunlarımızı da 3 ekrana yayarak oynayabiliyoruz.

Yayarak oynayabiliyoruz biraz fazla geniş bir yaklaşım oldu gerçi. Geçtiğimiz ay kullandığım oyunlarla yaptığım denemelerin yarısından çoğunda bilgisayar kilitlenip kaldı sağ olsun. Temiz Windows, yeni sürücüler, internette rastladığım kocakarı ilaçları, hiçbiri bu derdime derman olamadı. Oyun eğer 5760x1080 çözünürlüğe geçmekte zorlanıyorsa, masaüstüne ya da oyunun menüsüne düşmek yerine direkt kilitleyiveriyor bilgisayarı. Hiç eğlenmedim açıkçası. Ayrıca sürücüler kendilerine göre açılımlar getiriyorlar olaya. Bir kez çalışan oyun ikinci kez açtığınızda patlayabiliyor. Sistemi sorunsuzca kullanmak için Nvidia'nın uyum listelerini bir hayli kurcalamak gerekiyor kısaca. 2D yapamadığımızı 3D yapalım dediğimiz noktada eğlencenin dozajı biraz daha artıyor. Lakin 3D Surround yapabilmemiz için 3 monitörümüzün de aynı marka, model ve haliyle 3D Vision Ready olması gerekiyor. Aynı marka, model ve 3D Vision Ready monitörlere ortalama 1500$ yatırıp sistemin başına koyduğumuzda stereoscopic 3D'yi aktif hale getirebiliyoruz ve kullanabiliyoruz. İşin garip yanı, Asus ve iki BenQ monitör bağlıyken stereoscopic 3D test yazılımını çalıştırdığımda 3D görüntü geliyor, test yazılımı çalışıyor ancak bir süre sonra masaüstüne düşüyor ya da sistemi kilitliyor. Aynı özelliklere, tazeleme hızlarına, çözünürlüklere ve polariteye sahip farklı monitörleri neden kullanamıyoruz anlamış değilim. Nvidia'nın tek artısı farklı marka

Ekran Dizilimi

Ekranlarınızın dizilimi muhtemelen istediğiniz gibi olmayacak. Bu adımda sekmedeki ekranları sürükle bırak yaparak istediğiniz dizilimi elde edebilirsiniz. Eğer değişiklikle uygulanmazsa sistemi yeniden başlatın.

Bezel Correction

Hatırlarsanız geçen ay da bu özellikten bahsetmiştik. Ekranlar arasında geçiş yaparken görüntü tam oturmuyorsa, kenarlar birbirine denk gelmiyorsa burada ayarlayabiliyorsunuz. Farklı çözünürlüklerde monitörler kullanınca AMD bu özelliği direkt devre dışı bırakıyordu hatırlarsanız. Nvidia her senaryoda kullanmamıza izin veriyor.



Kısa Boylu Tıknaz Kahraman

Nvidia doğal çözünürlükleri kılıçtan geçirince bize de kısa boylu tıknaz kahraman ve İtalyan halkı kaldı maalesef. Yarış oyunlarında çok dert değil ama aksiyon oyunlarında çok fena durum.





ve model monitörler kullandığımızda AMD'nin iptal ettiği Bezel düzeltme seçeneğini her daim kullanıma sunuyor olması.

AMD ve Nvidia sistemler arasında karar vermeden önce almanız gereken kararlar var bu durumda. Pratikte her iki sistemde başımıza gelenlere bakalım ve yorumlarımızı yapalım. Eğer derdiniz sorunsuzca 3D oyun oynamaksa Nvidia daha iyi 3D performansı sunuyor. Oyunların hemen hepsiyle çalışıyor. Kurulumu kolay ve sorunsuz. Piyasada Nvidia 3D Vision Ready pek çok farklı markanın monitörleri mevcut. Ancak Nvidia kullanıcısı değilseniz ekran kartınızı değiştirmeniz gerekiyor. AMD'nin HD3D'si henüz çok taze ve Nvidia kadar cilalayabilmiş değil henüz 3D olayını. Ancak 3D Vision dışında tüm 3D sistemleri destekliyor ve sorunsuzca çalışıyor. Sorun olan 3D TV'ler ve birkaç 3D projeksiyon dışında kendi 3D çözümleriyle gelen ürünlerin sayısı çok fazla değil Türkiye piyasasında. Halihazırda bir 3D TV'niz ve AMD ekran kartınız varsa, sadece Tridef 3D yazılımını satın alarak (49,99$) 3D dünyasına giriş yapabiliyorsunuz. Yazılımın 14 günlük deneme sürümü de mevcut. Ayrıca Tridef 3D bir çok yazılımı destekliyor, 2D film ve fotoğrafları 3D görüntüleme imkanı sunmak gibi enteresan becerileri mevcut (yazılımın tam sürümü gelsin elimize, ayrıca bahsedeceğiz bunlardan). Eğer Nvidia kullanıcısıysanız ya da bütçeniz müsaitse 3D konusunda gidilecek yol şimdilik Nvidia.

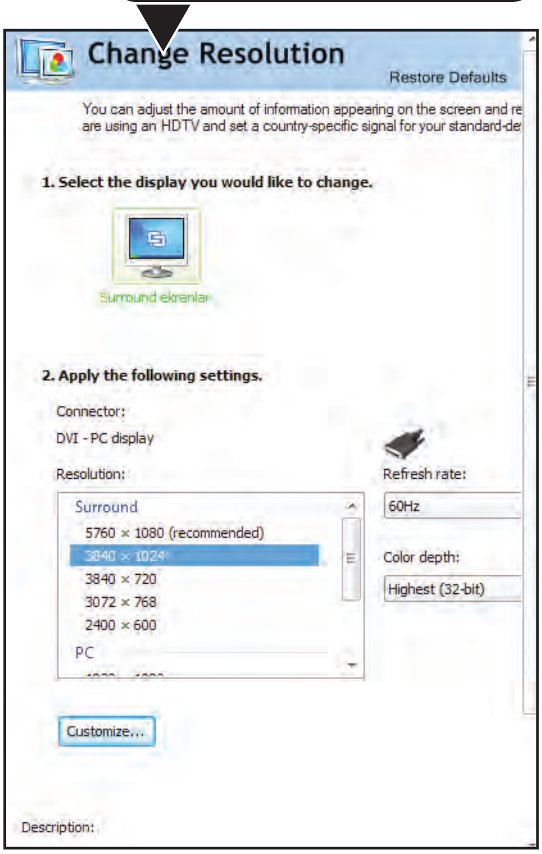
3 ya da daha fazla monitör kullanmak istiyorsanız işler değişiyor. Mevcut monitörlerinizi kullanarak sorunsuzca Eyefinity yapabiliyorsunuz. Tek bir ekran kartı ve eğer Display Port sahibi değilseniz bir ara kabloyla (DP -> DVI) 3 monitörü tek bir ekran kartına bağlayabiliyorsunuz. Görüntülerin konumlarını ayarlamak, çözünürlük gibi konularda AMD yazılımları çok ama çok daha esnek. Oyunların desteklememesi durumunda sistemin de canına okumuyor inat edip. Çoklu monitör çözümlerinde kesinlikle AMD, Eyefinity.

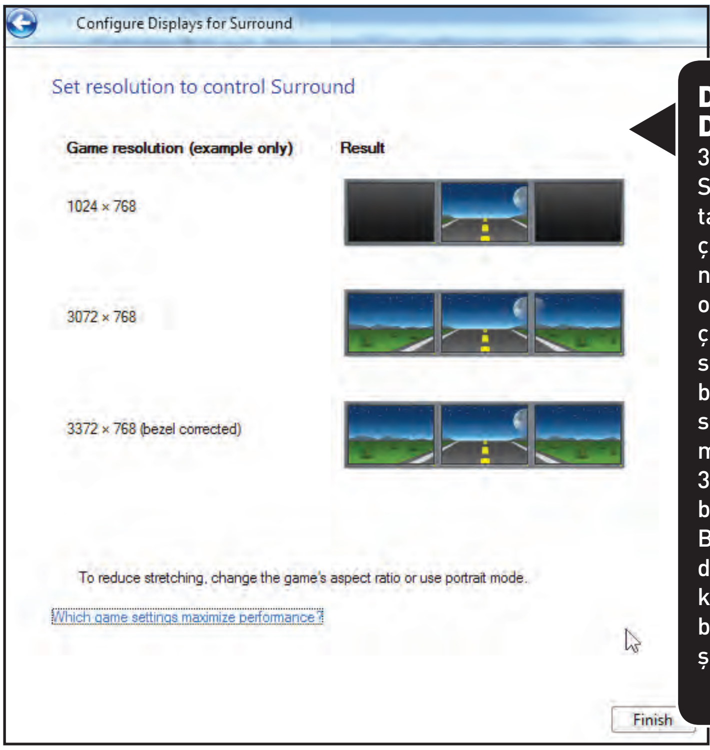
Hem 3D hem de çoklu monitör istiyorum derseniz, bence hiç gözlerinizi bozmayın. Tamam, fuarlara falan gittiğimizde bir sürü oyunla canavar gibi sunumlar yaptılar bize de, aldık oynadık hatta. Amma velakin bizim rastgele konfigürasyonlarımızda çalışacak kadar esnek, gelişmiş değil henüz bu hikayeler. Sistem alacaksanız da ona göre alın. Hoş 3D oyun oynamanın verdiği baş ağrısını insana hiçbir şey vermiyor, kaldı ki etrafımızı çevireceğiz monitörlerle.

Ben Eyefinity'me dönüyorum arkadaşlar, kimse kusura bakmasın. Eski monitörlerimi bağlayıp bayılana kadar NFS oynayacağım, haydi selametle.

Uygulanamayan Tavsiyeler

Nvidia Kontrol Paneli kullandığımız üç monitörün 5760x1080 doğal çözünürlüğünü tavsiye etmesine rağmen, bizi 3840x1024'e mahkum etmesi ilginçti. Her türlü ayarla oynamamıza rağmen çözemedik.





DOĞAL DÜŞMANI

3D Vision Surround için tavsiye edilen çözünürlüklerin neden düşük olması gerektiğini çözemedik. SLI sistemimizde bir performans sorunu olması mümkün değil, 3 monitör de birbirinin aynısı. Bir güvensizlik durumu mu söz konusu yoksa bilmediğimiz bir şey mi var ortada?

3D Vision Surround Monitör Bağlantı Senaryoları

GPU	SLI	Bağlantı Şekli
GeForce GTX 580 / 570 / 560 Ti & GTX 480 / 470 / 465 & GTS 450	2-way SLI	
GeForce GTX 285 / 280 / 275 / 260 *	3-way SLI	
GeForce GTX 295 (2 DVI ve 1 HDMI bağlantılı kartlar için)	Multi-GPU	
-	Quad SLI	
Çift DVI bağlantısına sahip kartlar için	Quad SLI	

* Sadece Surround kullanım için uygundur. Bu kurulumda 3D Vision Surround 3D monitörlerle kullanılamaz.

Ağır Sıklet Karşılaşmaları Çok Yakında



ÇİFT GPU'LU İŞLEMCİLER YOLDA

Biz elimizdeki sistem şu oyunu bu oyunu çalıştıracak mı diye kıvranalım, büyükler de hız yarışına devam etsinler. AMD'nin uzun süredir beklediğim çift GPU'lu 6000 serisi ekran kartı sonunda su yüzüne çıktı. Radeon HD 6990, 3840 stream işlemcisine ve 4GB DDR5 belleğe sahip olacak. Ekran kartı üstünde de Antiless kod adını taşıyan iki adet Cayman GPU'su yer alacak. 2x256bit bellek veri yolu kullanan ekran kartının, AMD tarafından dünyanın en hızlısı olarak lanse edileceği kesin. 6TFLOP gibi korkunç bir rakama ulaşan ekran kartı bugün piyasada olsa, dünyanın en hızlı grafik kartı olacaktı. Diğer yandan Nvidia halen tek GPU'lu ekran kartlarında GTX580 ile hız krallığını sürdürüyor. Çift GPU'lu çözümlere pek sıcak bakmayan Nvidia tarafında, GTX295 sonrası bu kulvarda pek bir hareket göremedik. 6990'ın su yüzüne çıkmasından sonra GTX590 hakkında yapılan lakırdı bir anda arttı, hatta Fermi X2'nin şubat ayında geleceğine dair rivayetler ortaya atıldı. Fermi GPU'sunun yüksek güç tüketimi ve büyük ebatları yüzünden X2 çözümler için uygun olmadığı gibi söylemler GTX295 için de basında yer almıştı. Biz yazıyı hazırlarken ne yerli ne de yabancı kaynaklarda Nvidia'nın konuyla ilgili bir açıklaması yoktu. GTX295 sonrası gördüğümüz çift GPU'lu tek Nvidia çözümü Galaxy firmasının kendi geliştirdiği GTX470 X2 modeliydi. Nvidia her ne kadar çift GPU'lu çözümlere sıcak bakmasa da "dünyanın en hızlı" ibaresini kemerinde taşımak için 6990 karşısında bir hareket yapacaktır. Önümüzdeki aylarda iki firmanın da hız yarışında nereye geldiğini göreceğiz.

3D'YE DEVAM

Posta kutumdaysa bu ve benzeri haberlerin yerinde yeller esiyordu. Nvidia 3D konusuna eğilirken, 3D TV'lerle birlikte Nvidia teknolojilerini kullanabilmenize imkân tanıyan 3DTV Play yazılımını piyasaya sürdüğünü duyurdu. 3D Vision kullanıcılarının, ürettikleri 3D fotoğraf ve videoları paylaşmaları için oluşturulan 3DVisionLive.com'u da açtılar. Enteresan bir haber; Tesla'nın Model S'i Nvidia Tegra işlemcileri kullanacakmış. Tegra işlemcileri grafik becerileri ve elektrikli arabalar için hayati önem taşıyan enerji tasarrufu ve verimliliğinden dolayı tercih etmiş. Nvidia, Tegra'ya gösterdiği özeni bizim gariban ekran kartlarına da gösterse de evin toplam harcamasından daha fazla elektrik yakmasalar tek başlarına keşke.





YENİ SÜRÜCÜLER GELDİ

AMD, yıllardır boşladığı yazılım geliştirme tarafında son birkaç yıldır çok iyi çalışıyor. Daha önce ATI Stream olarak andığımız, AMD Fusion'ın DirectX11, OpenCL 1.1 destekli ve HD 6900 serisi ekran kartlarını destekleyen 2.3 versiyonunu duyurdu. Ayrıca Catalyst 11.1 sürücülerini de yayınlayan AMD, kısa süre sonra bu sürücü için de küçük bir yama yayınladı. HD 6800 ve 6900 serisi ekran kartlarında %2 ile %20 arasında performans artışı sağlayan sürücü ayrıca yeni Tessellation kontrolleriyle geliyor. Oyunlar ve yazılımlar için kullanılacak Tessellation seviyesini belirlememize de izin veriyor.



SON DAKİKA HABERİ

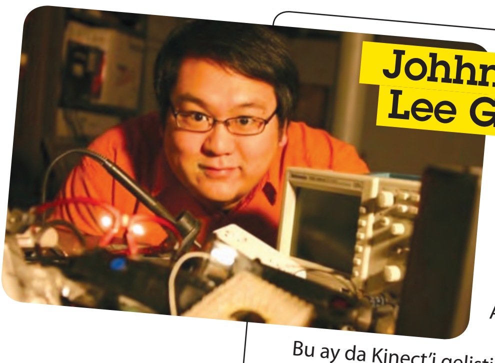
Intel'in resmi sitesinde yayınlanan habere göre Sandy Bridge işlemci ailesini destekleyen yeni çipsetlerde bir tasarım hatası tespit edildi ve P67 ve H67 anakartlar piyasadan toplatılmaya başlandı. Intel'in yaptığı açıklamaya göre, tasarım hatasından dolayı SATA arabiriminde ciddi performans düşüşleri yaşanıyor. Arabirimi kullanan cihazlar da bu sorundan ciddi şekilde etkileniyor. Yakın dönemde P67 ya da H67 bir anakart aldıysanız, üretici firmayla ya da satın aldığınız mağazayla irtibata geçmenizde fayda var.



Vertu Ascent Ti Ferrari

NE OLURSA OLSUN O BİR FERRARI

Uzun zamandır lüks telefonlar Organize Sanayi'de görünmez olmuşlardı, Vertu Ascent Ti Ferrari ile ortam şenlendi (lafın gelişi). Vertu markası malum, bildiğimiz mücevheratı telefon diye 10.000-15.000'e satıyor adamlar. Gerçi Vertu Ascent Ti Ferrari'de durum biraz farklı. Bu telefonda ne altın, ne elmas ne de yakut var. Ama onun bunların hiçbirine ihtiyacı yok çünkü ne de olsa o bir Ferrari. 2" QVGA çizilmez safir kristal ekrana, PVD ve deri kaplamaya (Türkçesi: Çok sağlam ve şık), quadband 3G'ye sahip telefondan sadece 2011 adet üretilecekmiş. Fiyatı mı? Boş verin.



Johhny Chung Lee Google'da

GOOGLE TAM GAZ

Ay geçmiyor ki Google'la ilgili bir haber olmasın sevgili Oyungezerler. Adamlar rahat durmuyorlar bir türlü. Bu ay da Kinect'i geliştirmek için 2.5 yılını Microsoft'a veren Johnny Chung Lee'yi kadrosuna katmışlar baksanıza. Lee'nin Google'da ne iş yapacağı merak konusuyken, Google'ın biz oyunculara bir sürpriz yapacağını umuyor ve bekliyoruz.

POST MORTEM

Eski alet edevatın havası, duruşu nedense bir başka oluyor. Bilgisayar donanımlarını sadece duvara asabilirken, kim ne yapsın ISA ekran kartını di mi? Diğer donanımları halen kullanmaya devam edebiliyoruz. Annemin daha ben doğmadan yıllar önce aldığı fotoğraf makinesi, ayaklar, ışıklar halen evde çalışır durumda. Biraz Fallout havasına girmek istersek 30 yıllık projektörü kurabiliyoruz kalkıp. Nostalji havasından sıyrılıp günlük işlere baktığımızdaysa, Organize Sanayi ve Oyungezer ofisindeki fotoğraf çekimlerinde halen Knöss Nidda SF 2000 T aydınlatmayı kullanabiliyoruz. 2000W bu canavarın tek ampulünü yakınca gece gündüz olurken, ikisini birden yakınca kıyamet geldi sanıyor insan. 30 küsur senelik aletin gösterdiği performans gözlerimi yaşartıyor. Hem de fiilen. Güneşe bakmaktan biraz daha tehlikeli gözünün içine bakmak bu aletin. Bugün elbette çok daha profesyonel amaçlar için kullanabiliyorum; çocukluk yıllarındaysa bambaşka amaçlarla kullanılıyordu kendileri. Gecenin geç saatlerinde karşı binaya tutup, insanlar sabah oldu sansın diye kasmak, arka bahçede gecenin karanlığında dolanan canlıları aydınlatmak, elektriği kesilen alt sokağın sakinleriyle eğlenmek, bol bol elimi kolumu yakmak, ateş bulamayınca sigaramı yakmak gibi işlevleri vardı eskiden. Benim büyümeme hem seviniyor hem de üzülüyordur sanırım. 30 sene gecikmeli de olsa amacına yönelik işlerde kullanılıyor artık, ama eskisi kadar eğlenmediğine de eminim. Önümüzdeki ay bir aksilik olmazsa tüm takımı toparlayıp, fotoğraf makineli, video kameralı, projektörlü bir geçit töreni hazırlayabilirim umarım. **-Kaan ALKIN**









WALKMAN KARDEŞLER

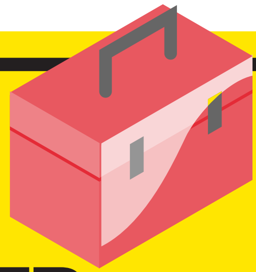
WM-FX 195 İLE NW-E003

Evde, içinde daima bana geçmişi hatırlatacak eşyalarımı sakladığım bir kutum var. Çocukluğumdan bu güne bir şekilde gelmiş ve korumama alınmış parmak kadar bir oyuncak arabadan ikinci bilgisayarımın RAM'ine, 4-5 yaşında resimlerine baktığımı hatırladığım "This is London" kitabından iki üç sene önce bir heves aldığım "Hohner Weekender" mızıkama kadar geçmişime dair ne ararsam bulabileceğim bir kutu bu. İşte bu kutunun içinde hayatımın önemli ve uzunca noktalarında bana eşlik etmiş iki adet de Walkman'im var benim.

İlki 2002 senesinin sonlarına doğru abimin üniversite kaydı için geldiğimiz İstanbul'da aldığım kaset Walkman WM-FX195. Ne günlerim geçti onunla yahu, hey gidi. Ne kasetler aldım, ne kasetler doldurdum (ki onların da büyük bir kısmı aynı kutuda duruyor). Seneler sonra, 2006 yılında bile Mersin'de beni dershaneden eve götüren 45 Evler minibüsünde az kahrımı çekmedi sağ olsun. Ta ki aklıma NW-E003 düşene kadar. Parlak ayna şeklinde yüzeyi, beyaz OLED ekranı, boyutu... Hemen almam gerekiyordu bunu benim. Sancılı geçen bir üç-dört ayın ardından, 2007 Ocak'ta bayram için gittiğimiz Malatya'da alabildim sonunda. Muhteşem bir müzik çalardı, hâlâ da öyle ama o SonicStage programı her şeyi mahvetti. Kullanımının feci problemli oluşu, seçilen şarkıların yarısını bozuk atışı derken aramız açıldı. Hâlbuki üniversiteye hazırlanırken olsun, İstanbul'da geçirdiğim yurt aylarında olsun moralim bozulduğunda beyaz kulaklığını takıp kendimi yollara vurmuşluğum çoktur deniz mavisi Walkman'imle.

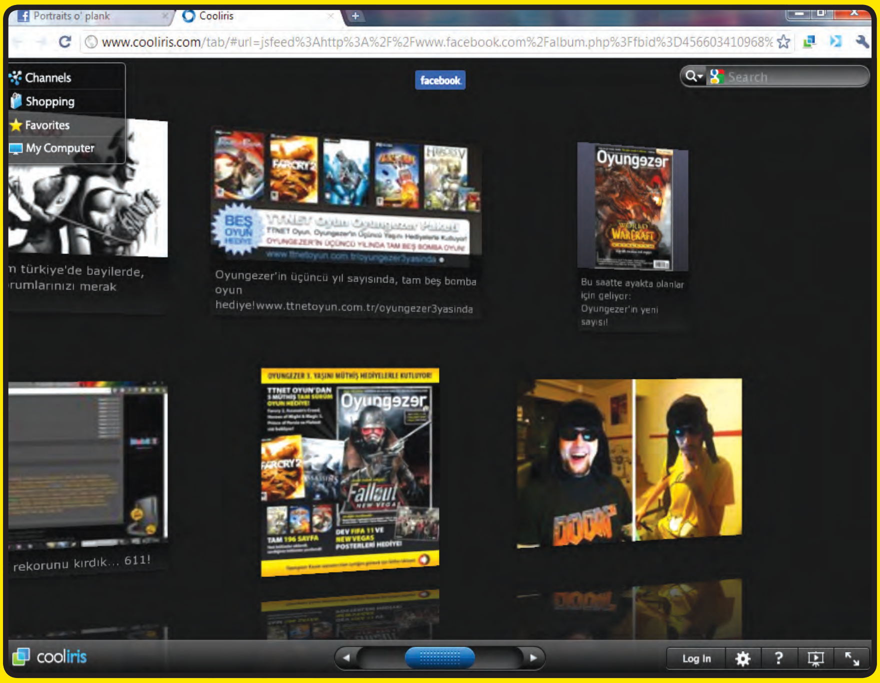
Şu anda ikisi de sorunsuz çalışır halde kutumda duruyorlar (büyük hissediyorum). Kaset Walkman'imin kapağında bir kırık var, NW-E003'ün de beyaz kulaklığı koptu, o kadar. Kulaklık dedim de aklıma geldi, şu anda kullandığım iPod Shuffle 3G de böyle giderse sapasağlam kutuyu boylayacak kulaklığından ötürü. En ucuzu 90TL kulaklık mı olur arkadaş? **-Mert Yiğit DOĞRU**

USTANIN TAVSİYESİ



TARAYICILARIMIZI ŞENLENDİREN EKLENTİLER

-MERT YİĞİT DOĞRU



cooliris

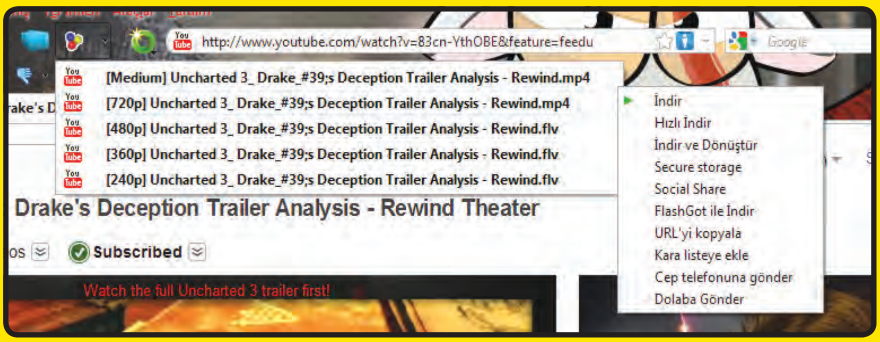
"Eklentisiz bir internet tarayıcısı, kumsuz bir denize benzer." derler ya hep (?), haklılar. Tarayıcılarımıza tek tıkla kolayca kurabildiğimiz sayısız eklentinin kimisi işimizi kolaylaştırırken, kimisi de güvenliğimizi artırıyor. Yani kısacası internetten aldığımız keyfi katlayan ufak ve bedava programcıklar bunlar. Firefox ve Chrome'dan sonra severek kullandığım internet tarayıcım Opera da sonunda eklenti desteği veren tarayıcılar kervanına katılınca, şu işe el atıp bu üç popüler tarayıcının en yararlı eklentilerine yerimiz elverdiğince bir göz atalım dedim. Gerçi Opera eklenti desteğine yeni başladığı için Opera'dan çok Firefox ve Chrome'a yer vermek zorunda kaldım ama olsun (ühü).

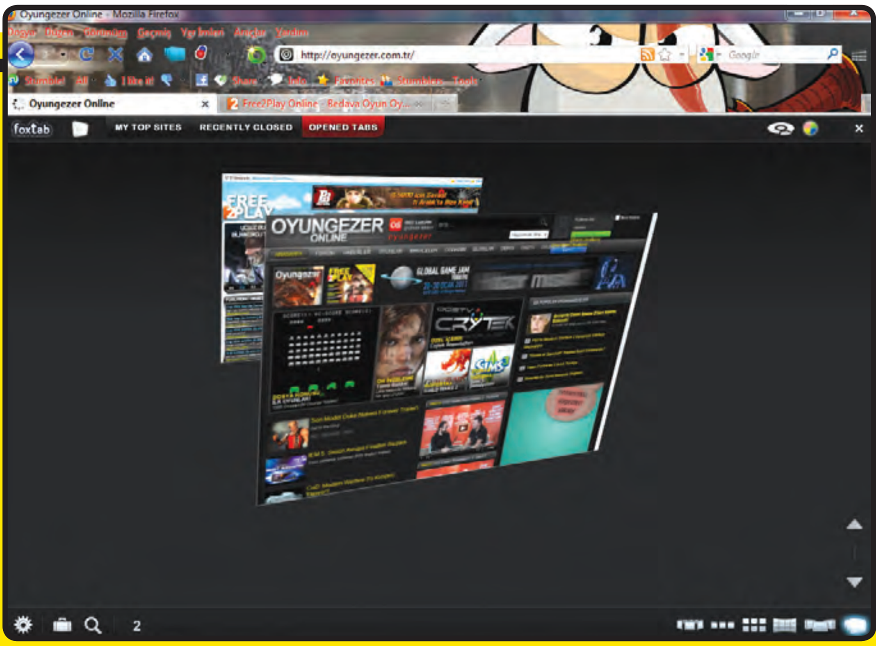
FoxTab: Opera'dan ve Chrome'dan aşina olduğumuz "Hızlı Erişim" özelliğini Firefox'a kazandıran bu eklenti, değişik özellikleriyle fark da yaratıyor. Bir siteyi hızlı erişim sayfasına eklemek için, site açıkken sağ tıklayıp "Add to top sites" demeniz yeterli. Hızlı erişim sayfasının yanı sıra en son kapatılan ve o sırada açık olan sekmeleri de farklı 3B animasyonlarla görüntüleyebilen FoxTab, Firefox'la internette gezinme hızını büyük ölçüde artırıyor. (*Sadece Firefox'ta*)

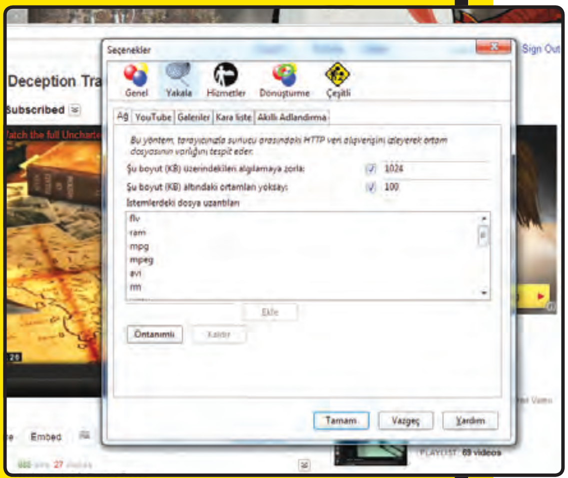
FastestFox (FastestChrome): İnternet gezintilerimizi hızlandıran ve büyük oranda pratikleştiren bir eklenti de FastestFox. Seçtiğiniz metnin üzerinde beliren arama pop-up'ı (Wikipedia, YouTube, Twitter dışında aklınıza gelebilecek bir ton arama motoru arasından seçim yapabiliyorsunuz), "Ctrl + Space" kombinasyonuyla çıkan pratik arama penceresi, Wikipedia'ya eklenen "İlgili Makaleler" menüsü ve yine Wikipedia ile Google'a eklenen diğer arama motorlarına kısayol butonları gibi birçok özelliğe sahip. Bunların yanı sıra Chrome'dan aşina olduğumuz adres çubuğunda Google arama tahmini ve hızlı gezinme için bir sonraki sayfayı belleğe alma özellikleri de FastestFox'ta mevcut. (*Firefox'ta FastestFox, Chrome'da FastestChrome, Opera'da yok*)

FlashGot: Birçok dosya indirme yöneticisiyle beraber çalışan ve Firefox'un vazgeçilmez eklentilerinden olan FlashGot, indirme işlemini oldukça kolaylaştırıyor. Çeşitli tuş ve fare kombinasyonlarıyla sayfadaki indirme linklerinden birini indirebiliyor, sayfada bulunan birden fazla linki ya da tüm linkleri daha önceden belirlediğimiz indirme yöneticisinde sıraya dizebiliyoruz. "FlashTab Sekmeleri" özelliğiyle açılan her sekmedeki tüm linkleri otomatik olarak indirmesini de sağlayabiliyoruz. "FlashGot Ortamları" özelliğiyle de o sırada çalmakta olan ortam dosyasını yöneticiye ileten FlashGot ile indirme işlemi dosya yöneticisi üzerinden yapıldığı zaman (tarayıcı üzerinden indirmeyi de seçebiliyorsunuz), işlemin yarıda kesilmesi sorunu da ortadan kalkıyor. (*Sadece Firefox'ta*)

Cooliris: Bir resim ve video görüntüleme programı olan Cooliris, nette resim ve videolarla bolca içli dışlı olanlar için biçilmiş kaftan. En azından çoğumuzun bir Facebook profili olduğu, YouTube'a günde hatırı sayılır kez yolumuzun düştüğünü düşünürsek, Cooliris'in hedef kitlesinin sayıca pek de az olmadığı söylenebilir. Kısaca internette o an göz attığımız resimleri ve videoları hoş bir 3B arayüzde sergileyen Cooliris, sayfada resim ya da video algıladığı anda otomatik olarak devreye giriyor ve resimlerle videoları direkt Cooliris üzerinden izleyebiliyoruz. Tüm bunların yanı sıra bilgisayarınızdaki dosyalarınıza da erişebildiğiniz Cooliris'in arayüzünde çeşitli konularla ilgili videolar, resimler ve günün haber başlıkları bulunuyor. Tüm bu içeriğe, çift tıklayarak direkt Cooliris üzerinden ulaşabiliyor ya da linke tıklayarak sitesini ziyaret edebiliyo-



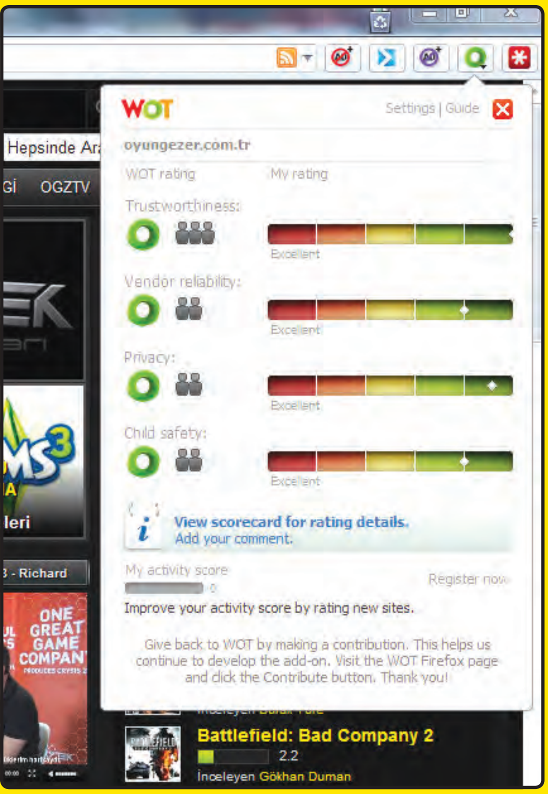




ruz. *(Firefox ve Chrome'da)*

Web of Trust (WOT): Her gün onlarca farklı siteye girip çıkıyoruz, hangisi güvenli hangisi değil nasıl anlayacağız? Web of Trust'la (WOT) mesela. İnternet sitelerini güvenilirlik, satış güvenliği, gizliliğe verdiği önem ve çocuk güvenliği olmak üzere dört farklı açıdan değerlendiren WOT, gücünü kullanıcılarından aldığından milyonlarca kullanıcının oyu sitelerin güvenilirliğini şekillendiriyor. Tehlikeli olarak oylanan sitelere giriş yapmadan önce uyaran WOT'un oylamaları Google, Yahoo ve Bing gibi arama motorlarının sonuçlarında da görülebiliyor. *(Firefox, Chrome ve Opera'da)*

VirusTotal Extension (VTchromizer): Ufak çaplı online bir antivirüs servisi olan VirusTotal, internette karşımıza çıkan linkleri, o an açık olan web sayfasını ya da linkini verdiğimiz bir web sitesini online tarayarak bize bilgi veriyor. Eğer tarattığımız sitede virüs, trojan gibi zararlı yazılımlar varsa siteye adım atmadan şıp diye öğrenebiliyoruz. Kullanımı oldukça kolay olan VirusTotal, elbette bir antivirüs kadar etkili değil ancak tarayıcınızın bir köşesinde bulunması yararınıza olacaktır. *(Chrome'da VTchromizer, Opera'da Virus Total Extension)*



Xmarks Sync (Xmarks Bookmark Sync): Farklı bilgisayarlarda çalışıyorsak eğer, bilgilerimizin tüm bu çalıştığımız bilgisayarlarda senkronize olmasını isteriz. İnternet tarayıcılarımızda kayıtlı olan bookmark'larımızla şifrelerimizin de elbette. Opera'nın uzun zamandır sunduğu senkronizasyon özelliğini Xmarks Sync ile Chrome'a ve Firefox'a da kazandırabiliyoruz. Hatta Xmarks Sync'le biraz daha ileriye gidip bu bilgileri (ve dilersek açık sekmelerimizi bile) diğer tarayıcılarımızla ve iPhone'umuzla da senkronize edebiliyoruz. *(Firefox ve Chrome'da)*

LastPass: Aralık 2010'da Xmarks'ı satın alan LastPass da bir şifre yöneticisi. "*Last pass*word you have to remember" gibi güzel bir sloganı olan eklentinin kendisi de bir hayli başarılı. LastPass'ı kurduktan sonra sitesinden bir hesap alıyorsunuz. Sonrasında elle eklediğiniz ya da eklentinin size sorarak eklediği şifreleriniz, şifrelenip yerel olarak kaydediliyor. Eklenti sayesinde hem şifreleriniz daha güvende saklanıyor, hem de bir ton şifreyi aklınızda tutmanız gerekmiyor (içinde şifre geçen cümle kurma rekoru bana gelsin). Eğer ayda $1 ödeyerek Premium üye olursanız iPhone'dan Symbian'a kadar tüm mobil işletim sistemlerinde de LastPass'ı kullanabiliyorsunuz. *(Firefox ve Chrome'da. Opera'da da var ama resmi eklenti değil.)*

Video DownloadHelper: Karşılaştığım en gelişmiş video indirme eklentilerinden biri Video DownloadHelper. Hatta Firefox'u bilgisayarımda tutmamı sağlayan sayılı eklentilerden biri diyebilirim (ailecek Firefox kullanmıyoruz da biz). Diğer video indirme eklentileri "YouTube da YouTube!" diye tuttururken VDH için fark etmiyor. Hatta video olmuş, ses dosyası olmuş o da fark etmiyor, tuttuğunu indiriyor. Bunun yanı sıra videoları farklı ses formatlarında ve farklı cihazlara uygun video formatlarında dönüştürerek indirebiliyorsunuz (ne ararsanız var format olarak). VDH ile videoyu hangi kalitede indireceğinizi de seçebiliyorsunuz. *(Sadece Firefox'ta)*

PEKİ YA DİĞER EKLENTİLER?

Yukarıda anlattığım eklentileri kurcalarken arada denediğim ufak eklentiler de yok değildi. Örneğin Firefox'ta kaydırma hareketini pürüzsüzleştiren SmoothWheel ile Facebook'tan uygulama spam'lerini ve "Şunları tanıyor musunuz?" tarzı uygulama mesajlarını silen F.B. Purity (her üç tarayıcıda da mevcut) ufak ama güzel eklentiler. Aynı şekilde Opera'da doğuştan gelen fare hareketlerini (biraz daha farklı bir sistemle de olsa) Firefox'a ve Chrome'a kazandıran eklentiler de tarayıcınızı daha çekilir kılacaktır. Firefox'ta Video DownloadHelper ile hallettiğiniz video indirme işini Opera ile Chrome'da yapan eklentilerden dilediğinizi kurabilirsiniz, zira birbirlerinden pek bir farkı yok. Aynı şey reklam engelleme eklentileri için de geçerli.

Gördüğünüz gibi, eklentilerle beraber internet tarayıcımızı ufak çaplı bir mutfak robotuna çevirebiliyoruz. Yukarıda saydığım tüm bu eklentiler internet keyfinizi artırmaya yardım edecektir elbette. Ama Opera'da onlarca, Chrome'da yüzlerce, Firefox'ta binlerce eklenti tarayıcıya eklenmek için bekliyor. Yani biraz karıştırırsanız kendinize uygun bir ton eklenti bulabilirsiniz. Ancak eklenen her eklentinin tarayıcınızın biraz daha yavaş çalışmasına neden olabileceğini ve uyumsuzluklar yaratabileceğini unutmayın.

PAZAR YERİ

DEVAM

Neye devam? Aynen devam işte. Hiç bir değişiklik yok. Hayat aynen devam ediyor. Halen İstanbul'a kar yağmıyor. Hava halen kimilerine göre çok soğuk. Benimse kulaklarım yanıyor atölyenin sıcağından. Fiyatlar yerinden öyle ağır oynuyor ki, tekrar tekrar hesaplamadıkça sanki hiç değişmiyorlarmış gibi geliyor. Oyun bilgisayarlarımızı heyecanlandıran olaylar Nvidia'nın ve AMD'nin en son nesil çift GPU ürünlerinin ufak ufak kendilerinden bahsettirmesiyle sınırlı kalıyor. Ülkeler, hükümetler darmadağın olurken, türlü yasakla özgürlüklerimiz bir bir şekil değiştirirken zaten alışverişe çıkası gelmiyor insanın. Sıkmayayım sizi bunlarla. Bu ay yine 3D etkisi altında geçti. Bu sefer Nvidia'nın 3D çözümüne ve AMD'nin Eyefinity'sine karşılık geliyor diyebileceğimiz Surround teknolojisine bir göz attık. Pazar yerinde elbette hesap kitap konuşacağız. Biz daha oyunlarımızı çalıştıracak sistemler için doğru dürüst bütçe çıkartamazken, 3D Surround istiyorsanız birbirinin aynısı iki ekran kartı, üç tane de 3D monitör alın diyen Nvidia'yı esefle kınıyorum. Kınadığımla kalıyorum elbette. Fiyatların falan düştüğü yok. Şahsen umudumu 3D TV'lere bağladım. Fiyatları belli bir ivmeyle düşmeye devam ediyor. Biraz daha aklı başında rakamlara kadar gerilese bari adam gibi de film izlerim salonda, konsolumu da bağlarım, Nvidia ya da AMD ekran kartımla keyfimi sürerim. Devasa bir ekran mı yoksa Eyefinity ya da Surround mu diye sorarsanız arada kalıyorum halen. Hoş Eyefinity ulaşılması çok daha kolay ve ucuz bir sistem. Neyse öyle bir şey işte. Dediğim gibi az önce, dünyada o kadar çok şey oluyor ki son zamanlarda insanın hiç bir şeye isteği gücü kalmıyor. 10 çekirdekli işlemciler, çift GPU'lu ekran kartları, gözlüksüz 3D teknolojileri falan gelse de kafamızı meşgul tutacak bir şeyler çıksa. Vallahi çok sıkıldım dünya haberlerini izlemekten. -KAAN





LENOVO Z560

Lenovo Z560 serisi dizüstü bilgisayarlar www.hepsiburada.com'da indirimde. 4GB bellek, Intel i-5 2,53GHz işlemci, 1GB Nvidia GeForce 310M ekran kartı, 500GB sabit disk, 15,6" ekran, Windows 7 Home Premium işlerim sistemi kullanan modelin fiyatı 749$ + KDV. Taksit seçenekleri de cabası. Sanal bilgisayar marketlerinde değil de, Hepsiburada ve benzeri sitelerde bu tür indirimleri görünce sizi bilmem ama ben şaşırıyorum açıkçası. 1000$ altı bir dizüstü bilgisayar almayı planlıyorsanız, alışverişe çıkmadan bir göz atmanızda fayda var derim. Zaten alışverişleri de bilgisayar başında yapıyoruz artık. Yormayın kendinizi.

DARK MOVIX TANK

Her ay en az bir medya oynatıcı bu sayfalarda bir kutu buluyor kendisine. Hadi hayırlısı diyoruz ve bu ay yine Dark markasıyla karşımıza çıkan başka bir medya oynatıcı Movix Tank'tan bahsediyoruz. www.teknobiyotik.com mağazasında indirime giren ürünün fiyatı 99$+KDV. Dahili sabit disk takabildiğiniz çok bağlantılı, Türkçe destekli, dört dörtlük bir medya oynatıcı. Tüm görüntü formatlarını destekleyen ürünün kablosuz bağlantı opsiyonu bulunmuyor. Filmlerinizi bilgisayarınızda saklama derdinden sizi kurtarması bir artıyken, harici ve dahili bağlantı özellikleriyle farklı depolama seçenekleri sunuyor.

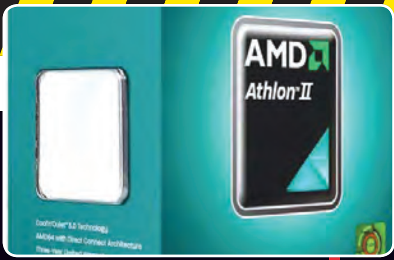




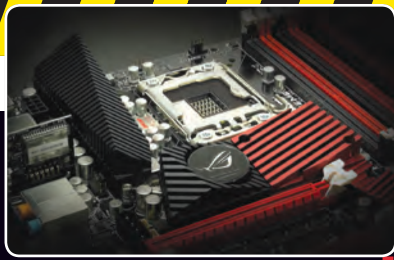


AEROCOOL XPREDATOR BIG TOWER

Yakında test sistemini de şereflendirmesini beklediğimiz AeroCool Xpredator Big Tower bilgisayar kasası www.teknobiyotik.com'da indirimde. 194$+KDV fiyat etiketine sahip ürünün üzerinde 2x23cm fan, 8 fan yuvası; ekran kartınızı tıkıştırmak için de 33cm derinliği var. Vidasız raylı yuvaları montaj işlemini kolaylaştırırken, yan kapağın tamamen fanlardan oluşması kasa içi hava akımı sorunlarını da kökünden çözüyor. XL-ATX anakartlarınızı monte edebileceğiniz ürünün görüntüsü de bir oyuncu kasası olduğunu bas bas bağırıyor.







	Ekonomik		İdeal		Süper		Ütopik	
İşlemci	AMD Athlon II X3 450		Intel Core i5 650 LGA 1156		Intel Core i7 870 LGA 1156		Intel Core i7 Extreme 980X 3.60GHZ (6 Çekirdek)	
	(k) 83$	(h) 87$	(l) 195$	(i) 211$	(m) 308$	(l) 309$	(l) 1094$	(o) 1108$
Anakart	Biostar TA790GX A3+		Asus P7H55-M LX		Asus P7P55D Deluxe		Asus Rampage III Extreme	
	(i) 104$	(p) 110$	(j) 86$	(o) 89$	(j) 213$	(o) 219$	(k) 435$	(h) 445$
Bellek	TEAM Elite 4GB DDR3 1333MHz CL9 Ultra Low Voltage		TEAM Elite 4GB DDR3 1333MHz CL9 Ultra Low Voltage		OCZ Gold Edition 3x2GB DDR3 2000MHz		Team Xtreem LV 3x4GB DDR3 2000MHz x 2	
	(i) 55$	(a) 60$	(i) 55$	(a) 60$	(i) 175$	(a) 189$	(i) 798$	-
Ekran Kartı	PowerColor Radeon HD 5750		Leadtek GTX460 768MB GDDR5		Asus ENGTX480		Asus GTX580 SLI	
	(j) 129$	(h) 131$	(k) 190$	(h) 193$	(m) 534$	(g) 580$	(k) 1208$	(f) 1278$
Sabit-Disk	Samsung 500GB Sata2 16MB NCQ 7200RPM		Samsung 500GB Sata2 16MB NCQ 7200RPM		Samsung 2x1TB Sata2 32MB NCQ 7200RPM		Mach Xtreme MX Jet Pro Series 256GB SSD x2	
	(j) 40$	(f) 40$	(j) 40$	(f) 40$	(h) 114$	(k) 120$	(o) 1096$	(a) 1224$
Optik Sürücü	Samsung SH-S223C 22x DVD-RW		Samsung SH-S223C 22x DVD-RW		Asus BC-08B1ST Blu-Ray BD-R		Asus BC-08B1ST Blu-Ray BD-R	
	(k) 17$	(p) 17$	(k) 17$	(p) 17$	(g) 185$	(m) 186$	(g) 185$	(m) 186$
Ses Kartı	Onboard		Onboard		Onboard		Asus Xonar HDAV 1.3 Deluxe (AV200)	
	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	High Power HPC-500-H12S Element Power Supply		-		High Power HP-1000-G14 Absolute Power		High Power HPC-1200-G14C Rock Solid	
	(b) 60$	(m) 69$	-	-	(h) 176$	(i) 179$	(h) 229$	(i) 239$
Kasa	Dark Racer Çift Fanlı ATX Performans Kasası		Dark Racer Acrylic 600W Şeffaf Panel Oyuncu Kasa		CM Storm Sniper Black Edition Totally Mesh		CM Storm Sniper Black Edition SGC-6000-KWN1-GP	
	(i) 59$	(p) 60$	(j) 135$	(l) 136$	(i) 184$	-	(a) 209$	(b) 228$
Fiyat	**547$**		**718$**		**1889$**		**5254$**	

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.
Mağaza indeksi: **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Pc Depo **(i)** Teknobiyotik **(j)** Gigatek **(k)** Netsipariş **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal



GERÇEK 3D

2011 Lamborghini Gallardo Superleggera 3,5 saniyede 100, 10.2 saniyede 325km/sn hıza çıkabiliyor. Ayağınız gaz pedalında 30 saniye dayanabilirseniz gerçek 3D görüntü elde etmenize de imkan tanıyor. Gördüğünüz son şey olacak bu görüntüleri bir yazılıma ihtiyaç duymadan farklı formatlara çevirebiliyorsunuz. Yeter kardeşim yarışmayın artık da bir iki evrensel teknoloji üretin. Her iş için ayrı cihaz almaktan perişan olduk.



TAMİR ATÖLYESİ

ASUS G73 SERİSİ

Sİyi günler. Bir süredir kendime yeni bir dizüstü bilgisayar almam gerektiğinden, aralık sayısındaki G53JH incelemesi dikkatimi çekmişti. Ancak yine aynı sayıda belirttiğiniz gibi hiçbir yerde kalmaması gibi bir durum söz konusu olduğundan ümidimi G73JW modeline bağlamış durumdayım. Ancak kimi sitelerde ön siparişe çıkartılmış olsa da ne zaman geleceği (hatta gelip gelmeyeceği) konusunda elle tutulur herhangi bir şey öğrenemedim. Dolayısıyla belki en azından tecrübenize dayanarak Türkiye'ye ne zaman gelebileceğine dair bir şeyler söyleyip söyleyemeyeceğinizi sormak istedim. Bunun yanında gelmemesi de olasılık dahilinde olan bir bilgisayarı beklemek yerine, Gittigidiyor sitesinden satın alabileceğim bir G73JH buldum. Ancak satıcı bilgisayarı Amerika'dan aldığı için, her ne kadar uluslararası garantisi olsa da, olası bir parça değişiminde sıkıntı yaşamaktan çekiniyorum. Kısacası ne yapacağımı tamamen G73JW'nin Türkiye'ye gelirse ne zaman geleceğine bağlı. Hem her ay okuduğumuz yazılarınız hem de yardımınız için teşekkür ederim.
Bilgi Tuncay Özgünen

CSelamlar Bilgi Tuncay. Geç cevap için özür dilerim öncelikle. Asus G73 serisini kovalayan birileri olduğunu bilmek güzel. Sen mektubunu Aralık ayı sonunda attığında ürün piyasada henüz yoktu; ancak yılbaşından beri satışta. PC Depo, PC Gold, Eksa, Eksen ve HızlıAl online mağazalarından ve Vatan Bilgisayar mağazalarından ürüne ulaşman mümkün. Az önce baktım saydığım online mağazalara, stoklarında ürün mevcut. Eğer bu arada Gittigidiyor'da gördüğün ürünü satın alıysan Asus Türkiye'nin hemen her konuda yardımcı olmaya çalışacağından eminim. Bir sorun çıkmaz umarım, ama firmanın gayet düzgün işleyen ve İstanbul merkezli teknik servisi mevcut. Geç cevap için tekrar özür dilerim. Umarım iyi günlerde, iyi oyunlarda kullanırsın dizüstü bilgisayarını.

2.DENEME?

SSistemim, MSI 770-C35/C45 (MS-7599) anakart, AMD Athlon II X4 620 işlemci, 1GB Nvidia GeForce 9600GT (ayrıca ATI Radeon HD 4850 1GB) ekran kartı, 4GB DDR3 bellek. Sistemim böyle ve sorunuma geçiyorum. Sistem donuyor. Hem de kafasına göre. Bazen MSI ekranı çıkınca bazen CoD: BO oynarken 6 saat sonra, bazense nette gezerken. Donunca reset'lik oluyor ve hoparlörden garip sesler geliyor (metalik ya da alarm sesine benzeyen gürültüler). Bazen ekran sapıtıyor, 16-bit'e düşüyor, bazı yerler kararıyor. Bunlar donduğu sırada oluyor. Şimdiye kadar birçok yola başvurdum ama çözüm olmadı. Ekran kartım, tamire verdiğim bilgisayarcı tarafından arızalı ilan edilince Nvidia aldım. Kasa küçük dedi, kasayı büyüttük. Eski ekran kartının fanını değiştirdim. Çift fanlı soğutucuyu, ekran kartına bakmadan alınca tek fanını çalıştırabildim. Belleklerdir diye, yerlerini değiştirip denedim. Birini çıkartıp diğeriyle denedim, olmadı. İşletim sistemi olarak Windows 7'yle başlamıştım, Vista'ya sonra da XP'ye çevirdim, yine olmadı. Hatta İstanbul'da anakartı aldığım yere gönderdim, sorun yok diye geri gönderdiler. Şimdiye kadar rahat 300-400 kere reset attım. Artık PC yanacak o hale geldi. Ama bunun nedenini merak ediyorum. Ya da son bir kurtarma çabası en azından. Çok dengesiz davranıyor PC. SC2'yi ultra'da takılmadan çalıştırıyor. Hiç sorun yokken ara sinematiklerde

Sanayi Devrimi

Bu ay Sanayi Devrimi'nde biraz geçmişe gidiyoruz. Sizlerin de gördüğü üzere kafamız o zaman da aynı abuk ayarda çalışıyormuş.



1 – Radio Pram

Bazı anneler, sussun diye çocukları televizyonun başına koyuyor malumunuz. Bir zamanlar bu işlevi radyo görüyormuş demek ki (elde yoksa ne yapsın kadın?). Yakın zamanda bunun televizyonlusunu da yaparlar bakın, demedi demeyin. Yazdım buraya.

2 – One Wheel Motorcycle

Karşınızda İtalyan M. Goventosa de Udine'nin tek tekerlekli bisikleti. Tarihin gelmiş geçmiş en fantastik bisikleti unvanına sahip olan ürün (evet ben verdim şimdi unvanı), saatte 150km hız yapabiliyormuş. Ama bununla 150km/saate ulaşan adamdan bir daha haber alınamıyormuş (büyük ihtimalle).



3 – Land and Sea Cycle

Bu bisiklet hem karada hem de suda gidebiliyormuş. Eyvallah da denge nasıl sağlanıyor? Yarım saat resmi kestim ama bulamadım valla. Zaten büyük ihtimalle mucit amca da bulamamış ki bisiklet, tarihin tozlu yapraklarında siyah beyaz bir resim olarak kalmış.



4 - Hamblin Glasses

Bu ay sanayi devriminin yıldızlarından biri de Hamblin Glasses. Yatakta kitap okuma aşkıyla tutuşuyorsunuz ama birazcık doğrulup oturarak okumak size adeta bir işkence gibi geliyor (acayip bir insansınız). O zaman Hamblin Glasses tam size göre! Keşke 1930'larda yaşasaydınız da, rahat rahat okusaydınız kitabınızı *(hâlâ var ki bunlar -KA).*



tam biterken karardığında bazen donuyor, bazen donmuyor. Bu kadar şey yazdıktan sonra bunun sebebini soruyorum. Bilgisayarcılardan hayır yok. Ama siz de medyum değilsiniz zaten. Öyle bir şey beklemiyorum ama yardım edin lütfen. 15 yaşında böyle bir dert sinir hastası etti beni. Bunun nedenleri ne olabilir? Öneriniz var mıdır?

Not 1: Adana'da yaşıyorum. Haliyle genel olarak sıcak, belki gerek olur diye belirteyim dedim.
Not 2: Çoook uzun olduğunu biliyorum ama bu kadar yazarak tam anlatabildim sorunu. Kusura bakmayın Kaan Usta ve Mert Çırak :)
Not 3: Son umudum sizsiniz Kaan Skywalker gibi bir klişeye girmeyeceğim, ama harbiden son umudumsunuz ve şuna bir çözüm bulun, istediğiniz ne varsa alırım LED monitör tarzı bir şey istemeyin de.
Yazılarınız çok başarılı ve yardımcı oluyor. Başarılarınızın devamını dilerim. Allah o kadar çok parça arasında sabır versin :) OGZ Rules!!!
(Not: Bu mesajı 2. kez atıyorum belki ulaşmamıştır diye...)
Egemen ALTIPARMAK

Hoş geldin Egemen.
Yahu 15 yaşındasın madem, neden bu kadar sıkıyorsun kendini. Çık bir hava al, yürü azıcık. Evet, can sıkıcı bir durum sisteminin sürekli sorun çıkartması insanın. Hele ki oynayacak bir dünya iyi oyun varken elinde. Ama dünyanın da sonu değil haliyle. Bakalım farklı bir çözüm sunabilecek miyiz sana.

Sisteminin genel bileşenlerini sıralamışsın. Eksik olan güç kaynağı burada önemli bir rol oynayabilir. Evde ha dedin mi yeni bir güç kaynağı bulunmuyor ama mutlaka en az seninki kadar düzgün bir sistemi olan arkadaşların vardır. Farklı bir güç kaynağıyla deneyin sistemi. Anakart, bellek ve ekran kartınla ilgili denemeler yaptığına göre saydıklarının dışında kalan en önemli parça bu. Kullandığın elektrik tesisatının da topraklı olduğundan emin ol. Sabit disklerini de olası bir soruna karşı bir gözden geçir.

Eğer güç kaynağında bir sorun yoksa eldeki parçaları tek tek denemek gerekiyor sorunu bulmak için. Anakartı farklı işlemci, bellek ve ekran kartıyla test etmek, daha sonra ayrı ayrı mevcut sistemini barklı bellek, ekran kartı ve işlemciyle denemen gerekiyor. Evde yine ekstra parçaları bulup çıkarman pek olası değil bu yüzden yine bir arkadaşının sistemini darmadağın etmen gerekebilir. Ayrıca anakartının üstünde gelen farklı bileşenlerden de sorun yaşanıyor olabilir. Bozuk bir ethernet girişi ya da arızalı onboard ses kartı sistemin düzgün çalışmasını engelliyor olabilir. BIOS'tan bu özellikleri tek tek kapatarak dene-yanıl yapabilirsin. BIOS'a el atmışken, belleklerinin ve işlemcinin doğru saat hızlarında çalıştığından da emin ol.

Ekran kartını denerken ATI ya da Nvidia kullandığın sürücü sürümleri nelerdi? Bu ürünlerin piyasaya çıktığı dönemdeki sürücülere dönüp tekrar denemende fayda olabilir. Anakartında çift PCI slotu olsaydı diğer slotta dene, PCI slotların mı arızalandı acaba diyecektim.

Farklı işletim sistemleriyle deneyip aynı sorunu yaşadığından işletim sistemi konusuna hiç girmiyorum bile. Bunların dışında sistem ısısını takip altına al diyeceğim. Ekran kartını, fanlarını değiştirmişsin. Ama işlemcinin soğutucusundan hiç bahsetmemişsin. Adam gibi ısılarda çalışıyor mu işlemcin, yoksa sapıtıyor mu belli bir noktadan sonra?

Kasan küçük büyütelim muhabbeti de iyiymiş. Peki kasanda düzgün bir hava akımı var mı? Kasanın fanları biri giriş biri çıkış olmak üzere düzgün şekilde çalışıyor mu? Mutlaka bir kontrol et.

Tamire giden ürünleri genelde takıp çalıştırıyorlar sadece. Kimi firmalar her şeyi derken, kimileri de tamam çalışıyor deyip geri yolluyor ürünleri. Acı ama yapacak bir şey yok pek. Eğer yukarıda saydıklarımı deneyebiliyorsan ne âlâ. Deneyemiyorsan kasayı kapıp geleceksin artık. Hem bir şey de istemiyoruz bak, LED monitör falan. Sen rahat rahat oyunlarını oynayabil yeter. Medyumluk işinden para yiyemeyeceğimiz de bir gerçek.
OGZ değil okurlar RULES!!!
(Not: Bu mektubu bir kere yayınlıyorum, bir kere de sana yolluyorum, ödeşiyoruz böylece.)
Kal sağlıcakla.



5 – Multi Wheeled Terrain Vehicle

"Süspansiyon" olgusunun bugünkü kadar gelişmediği dönemlerde icat edilmiş bu araçla her türlü arazide gidilebiliyormuş. Neyse ki daha sonra birileri "Ne yapıyoruz biz böyle?" deyip işin üzerinde yoğunlaşmış. 15 tekerli bir Range Rover neye benzerdi düşünmek bile istemiyorum çünkü (aman!).

6 – Face Shield for Blizzard



Kar fırtınasının etkisinden yüzü koruyan bu maske de 1930'lardan. Kar fırtınasından korunmak için insanlar kuşa benzemeyi kabul etmiş olabilirler ama bir zaman sonra nefes alamayınca ve konuşmakta güçlük çekince kullanmayı bırakmışlardır tahmin ediyorum. En olmadı, nefesten buğulanması bardağı taşıran son damla olmuştur, eminim.

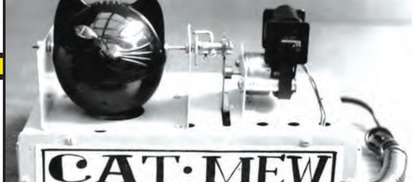


7 – Electric Turkey Roaster

Yeni yıl gecesi hindi kızartanlara, kızartmak isteyenlere Electric Turkey Roaster! Bir yandan hindinizi kızartıp diğer yandan yeni yıl çamı olarak süsleyebileceğiniz kaç ürün var ki piyasada? Electric Turkey Roaster'la bir şeyler ters gitmiş olmalı ki, ne yazık ki etrafta bir tane bile yok.

8 – Cat Mew

Farelerin zekâsını fazla hafife alan bir mucidin icadıyla karşınızdayız sevgili Oyungezerler. Dakikada 10 kere miyavlayan ve ışık yayan Cat Mew, doğal olarak hiçbir fareyi korkutamamış ve usulca piyasadan çekilmiş. Sonra da "Korkutamazsak öldürürüz!" mantığıyla kapanlar icat edilmiş(tir herhalde).



9 – Anti-theft Case



İnsan zekâsının sınırlarını zorlayan bir diğer ürün de Anti-theft Case. Üzerindeki zincirin çekilmesiyle içinde ne var ne yok yere döken Anti-theft Case, muhtemelen hiçbir hırsız tarafından çalınmadığı için adının hakkını veriyormuş aslında (teoride en azından).

10 – Dog Restrainer

Tasmalar daha icat edilmemiş, insanlar köpeklerini nasıl gezdireceklerini bilmiyorlar. Derken bir aklı evvel Dog Restrainer'ı geliştirmiş ve köpekler sonunda kontrol altına alınabilmiş. O değil de Dog Restrainer'ı gördükten sonra tasmalar ortaya çıktığında en çok köpekler sevinmiştir herhalde. Resimdeki köpeği görünce benim içim acıdı burada.



BURAK AKMENEK
akmenek@oyungezer.com.tr

BENİM GÜZEL PIPBOY'UM

7 OCAK

Yoyodan hoparlör yapmışlar!

En baştan söyleyeyim, okumak üzere olduğunuz bu yazı cebinizden 49,90 TL çalacak. Ofiste şimdiden benim ve Berkant'ın cebinden çaldı bile. Bunlardanistiyorum.com tarafından ülkemize getirilen X-mini II adındaki bu hoparlör 60 x 60 x 44mm ebatlarında ve 83g ağırlığında. Bu minik canavar USB'den şarj edilebiliyor ve 2,5 W çıkış gücüne sahip. Üstelik tek şarjda 11 saate kadar kullanabiliyorsunuz. Körüklü sistemi sayesinde kapatıp cebinize atabileceğiniz hoparlör 3,5'luk girişiyle aklınıza gelebilecek her türlü alete bağlanabiliyor. Özellikle cep telefonunuza bağladığınızda kendisinden beklenmeyecek derecede güçlü ses veren X- mini II'nin üzerinde ses ayarı da var. Daha da güzeli, eğer birden fazla hoparlörü bir arada kullanmak isterseniz gene ürünle beraber gelen Buddy Jack isimli kablo sayesinde istediğiniz kadar kardeşini yan yana koyabiliyorsunuz. Ürünün sesini fazla açarsanız, baslarda titremeye ve doğal olarak masanızda dans etmeye başlıyor.

Tabii ki tizlerde de azıcık cazırdıyor ama bu ebattaki hangi hoparlörün sesini bu kadar açsanız aynı sorunla karşılaşırsınız. Son derece şık görünen, mandalina boyutundaki bu canavar tek başına evinizde küçük bir parti verebilecek kadar inletiyor etrafı. Ürünün körüğü aslında vakumlu bir subwoofer görevi görüyor. Hoparlörün 3,5'luk girişini taşıyan kablosunu gene ürünün üstünde bulunan yuvasına tek hareketle sarıp, ağzından büzmeli taşıma torbasına koyarak kolayca taşıyabiliyorsunuz. Test ederken tüm derginin başıma toplandığı bu hoparlöre bayılacaksınız. Berkant, Ozan ve Volkan bayıldı, hâlâ ayıltamıyoruz.

Hoparlör



Küçük # körüklü # pratik

POSTED @ 18:43 / 18 yorum

Kablosuz bir kulaklık edinin. **Düzenli** olarak da **şarj** ettiniz mi kullanımı çok keyifli oluyor.



Oyun klavyesi

All in One PC

13 OCAK

Ne ararsan var!

Kaan'la geleceğin teknolojileri üzerine sohbet ederken, ben en geç iki yıl içerisinde herkesin dokunmatik ürünler kullanacağını savunmuştum. O ise Intel'in hologram teknolojisi işine girmesiyle beraber geleceğin bu yöne doğru gideceğini söylemişti. Bu aralar katıldığım basın toplantılarında fark ettim ki sektör yöneticileri de benim tarafımda. MSI sanki benim savımı desteklercesine, öyle bir ürünü incelemeye gönderdi ki mübarek Alaaddin'in lambasındaki cin gibi! MSI Wind Top AE31 3D kodlu bu ürünün ekranı yalnızca dokunmatik değil, aynı zamanda çoklu hareketlere de izin veriyor. Yani parmaklarınızla yaklaştırma, uzaklaştırma, çevirme, sayfa değiştirme gibi birçok hareketi kolayca yapabiliyorsunuz. Ürün "hepsi bir arada" konseptine uygun şekilde tek bir monitör olarak geliyor. Yani ayrıca bir PC kasası falan yok. Her şey 23.6"lik bir monitör kasası içine gömülmüş. Üstelik bu kasanın içerisine Blu-ray kombo disk okuyucusu, Core i5 650 işlemci, 1 TB sabit disk



ve 4 GB RAM de eklenmiş. Bu da yetmemiş, bir de ATI Mobility Radeon HD 5730 (1GB) ekran kartı koymuşlar. Kart okuyucusu, HDMI girişi, USB 3.0 ve daha birçok özelliği saymıyorum bile. Yalnız HDMI koyunca, DVI yerine emektar VGA girişiyle yetinmişler. İşin güzel yanıysa, ürünle beraber bir adet 3D gözlük gelmesi. Oyun oynarken veya film seyrederken ekrana fazla yakın durmazsanız sorun yaşamadan 3D'nin keyfini çıkartabiliyorsunuz. Üzerindeki iki adet 5W'lık 7.1 kanal hoparlör ve 10W'lık subwoofer'la ortalığı inletebilirsiniz. MSI'ın ürünle beraber gelen yazılımlarıysa gerçekten göz kamaştırıcı. Herkes için işe yarayan ve özellikle ürünün dokunmatik özelliğini ön plana çıkartan bir sürü yazılım var. Dünyanın ilk çoklu dokunmatik all in one PC'si olan bu ürün 1699$ + KDV fiyatıyla bence mantıklı bir yere oturuyor. Sonuçta böyle bir ürün daha ucuza satılamazdı.

3D # dokunmatik # HD # Blu-ray

POSTED @ 13:00 / 11 yorum

16 OCAK

Oyun klavyelerinin Ferrari'si

Logitech hayatım boyunca kullandığım en iyi oyun kulaklığı olan G35'i üreterek gönlümdeki tahtına bir kat daha çıkmıştı. Başına bir şey gelecek diye aklımın çıktığı bu üründen sonra, G510 ile tahtına son çiviyi çaktığını da rahatlıkla söyleyebilirim. Kaan Usta bu klavyeyi Organize Sanayi'de tornadan geçirir mi bilemem ama ben çok fazla teknik ayrıntıya girmeden tecrübelerimi size aktarayım. Evde özellikle herkes uyuduktan sonra içeriye ışık gidiyor diye lambaları kapatmanız isteniyorsa, bu klavye sayesinde üzerinizdeki baskıları rahatlıkla savuşturabilirsiniz. Çünkü bu klavyedeki tuşlar arkadan aydınlatmalı ve üstelik aydınlatmanın rengini de ürünle beraber gelen yazılım sayesinde istediğiniz tonda ayarlayabiliyorsunuz. Işıkları kapattığınızda odanız diskoya dönüşüyor desem yeridir. Makro atanabilecek 18 farklı tuşuyla Logitech G510 size çok büyük kolaylık sağlıyor. Üstelik makro yapmak çok ama çok kolay. Üzerindeki ses kontrol ve multimedya tuşları sayesinde kolaylıkla video seyredip müzik dinleyebiliyorsunuz. Klavyenin üzerinde 3,5"lik ses ve mikrofon girişleri var ama kullanırken eksikliğini çok hissettiğim USB yuvası bulunmuyor. G19 gibi G510'un da üstünde kullanıcıya hem oyunlarla hem de daha birçok konuyla ilgili bilgi veren ve bence bir klavye için son derece önemli bir buluş olan LCD ekran bulunuyor. Son olarak, Windows kısayol tuşlarını devre dışı bırakan bir tuşla da oyun sırasında tatsız kazalara uğramanız engellenmiş. Klavye hakkında sayfalarca yazı yazabilirim ama dediğim gibi Kaan Usta'yı kızdırmamak gerek. 125$'lık fiyatı yüksek görünebilir ama bu klavyenin de başka rakibi yok.

LCD Ekran # aydınlatmalı tuşlar

POSTED @ 03:45 / 24 yorum

Netbook

14 OCAK

Sevimli mi sevimli

Şu ürünlerin renklerine verilen isimlere hastayım. Dudak kırmızısı, gece mavisi, güneş sarısı gibi isimler çok havalı oluyor herhalde. Elimdeki Acer Aspire One Happy Netbook'un rengi de "Havai mavisi"ymiş. Gidip göreniniz varsa onaylayıversin, hakikaten mavi mi Havai! Kızım Bahar, eşimin kucağına kurulup Caillou seyretmek için benim masaüstü bilgisayarıma el koyunca ben de Acer'ı alıp salona transfer olmak zorunda kaldım. 1024x600 çözünürlüğü destekleyen 10.1"lik netbook'u kucağıma alıp, video seyretmekten internete gezinmeye ve rapor yazmaya kadar birçok işi yaptıktan sonra şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki bir netbook'tan bekleyebileceğiniz her işi bu ürünle kolayca gerçekleştirebiliyorsunuz. 1,25 kg ağırlığıyla zaten kolayca taşınabilen N550 Atom işlemcili Acer, 1GB belleğe sahip ve grafik işlemci olarak Intel Graphics Media Accelerator 3150 taşıyor. Üzerindeki VGA çıkışı sayesinde 1600x900'e kadar destek veriyor. Ayrıca artık netbook standartları olan 3 adet USB yuvasına ve bir adet çoklu kart girişine sahip.

Tek kötü yanı çalışırken biraz fazla ısınması. Ama sizi rahatsız edecek kadar yüksek bir seviyeye çıkıp bacaklarınızı yakmıyor. Acer Happy serisi capcanlı renkleriyle etrafınızdaki herkesin dikkatini çekecek ve hem ergonomisiyle hem de performansıyla rahatça kullanabileceğiniz bir netbook. 8 saatlik pil ömrüne sahip. Hediyesiyse 339$ + KDV.



Renkli # Atom

POSTED @ 13:24 / 4 yorum

Pizzanızı **yerken** bir yandan da bilgisayar başında farenize dokunmayın lütfen!



Fotoğraf makinesi

17 OCAK

Daha iyi fotoğraf çekmek isteyenlere

DSLR fotoğraf makinesi sahibi olmak herhalde hepimizin hayalidir. Cam gibi resimlerler çekerek asla geri gelmeyecek anları en iyi şekilde saklamak isteriz. Bir yandan da, kompakt makineleri taşıma kolaylığı hiçbir şeye değişilmez. Samsung, NX10 kodlu bu makinede ikisini de bir araya getirmeye çalışmış. Öncelikle Samsung NX10'un lensleri değiştirilebiliyor. Böylelikle çekim yapmak istediğiniz duruma göre farklı lensler kullanabiliyorsunuz. Ürünle beraber gelen lens, yakın çekimler için çok iyi bir netice vermiyor. Fakat bu fotoğraf makinesinin en büyük kolaylığı SLR kalitesinde ama kompakt kolaylığında fotoğraf çekebilmenizi sağlaması. Yani ne bir sürü tanımadığınız tuşla uğraşmanız gerekiyor ne de ince ayarları öğrenmeniz. Makinenin otomatik ayarı sizin için en güzel neticeyi en kısa yoldan veriyor. Tabii ki kendi ayarlarınızı kendiniz yapmak isterseniz bunun için size bir sürü seçenek sunulmuş. Bu makine sanki kompakttan SLR'a geçiş yaparken eğitim almanız için tasarlanmış. Ürün 14,6 M'e kadar çekim yapabiliyor ve 720p HD video da çekebiliyor. Yakın çekimler haricinde üründen son derece memnun kaldım. 4GB'lık bir SDHC kart da taktınız mı yüksek çözünürlükte harika resimler çekebilirsiniz. Fiyatı 1200 TL.

Yarı profesyonel # pratik

POSTED @ 15:23 / **23 yorum**

Fare



23 OCAK

Microsoft köprüyü kuruyor

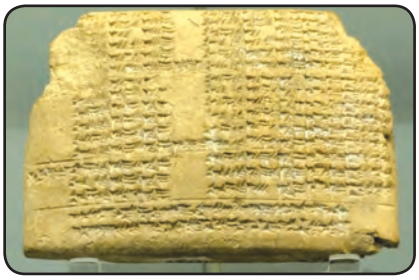
Benim gibi, artık belli bir yaşa gelmiş ve düzenini kurmuş birçok adam notebook'undan oyun oynayabilse dahi hâlâ evindeki güçlü donanıma sahip PC'sine kurulup büyük monitöründe çatır çatır oyun oynamaya bayılıyor. Ve gene tıpkı benim gibi birçok adam işyerinde veya toplantılarda notebook kullanıp touchpad'e egemen olsa bile aslında notebook'unu bir fareyle kullanmayı tercih ediyor. Hele bu fare Microsoft'un BlueTrack teknolojisine sahip ve bu sayede renksiz cam dahil her türlü yüzeyde rahatça çalışabilen bir fareyse ne âlâ. İşte bunu çok iyi bilen Microsoft, benim gibi mobil yaşayanlar için daha önce geliştirdiği Arc faresini bir adım öteye taşımış ve bu defa fareyi düzleştirilebilir halde sunmuş. Yani fareyi taşıyacağınız zaman dümdüz, kullanacağınız zaman da eğimli hale getirebiliyorsunuz. Üstelik bu hareket aynı zamanda fareyi açıp kapatıyor. Farenin minik alıcısını da altındaki mıknatıslı alana tutturuveriyorsunuz. Taşımak için çantalarınızdaki cep telefonu kılıfının içine koyun, olsun bitsin. Ürünün ortasındaki kaydırma çubuğu aslında işlev olarak bir kaydırma tekerleği görevini görüyor. Kullanırken yaptığınız basınca göre titreşerek aslında sizin ne kadar uzun scroll yapacağınızı da içgüdüsel olarak ayarlamanızı sağlıyor. Ürün rahat kullanmak için avucunuzun içini eğimli kısma yapıştırıp parmaklarınızla ön kısmını kavramanız gerekiyor. Orta parmağınızı scroll üzerine koyarsanız zaten eliniz doğal olarak bu şekli alıyor. Kurulum için tek yapmanız gereken, alıcısını bilgisayarınıza takmak o kadar. Üstelik ürünle beraber 2 adet son derece kaliteli AAA pil de geliyor. Microsoft ürünün pil ömrü için 6 ay süre biçiyor. Kısa süreli kullanım için de son derece ideal olan farenin fiyatı 70$. Şık ve pratik bir ürün arayanlara duyurulur.

Bükülebilir # kolay taşınır # dokunmatik

POSTED @ 23:02 / **15 yorum**

Bol C vitamini depolayın, insanların toplu halde bulundukları yerlerden mümkün oldukça uzak durun. Acayip bir salgın var.

Geçenlerde gittiğim Fujitsu toplantısından sonra firmanın kafamdaki imajı tamamen değişti. İşte Fujitsu'yla ilgili bilinmeyen gerçekler:
1981: Fujitsu'nun ilk kişisel bilgisayarı
1990: Dünyanın ilk taşınabilir, 1 pound ağırlığında IBM/PC-TX uyumlu bilgisayarı
1994: Magnezyum kasa ile plastik ve lastik gibi diğer materyalleri birlikte kullanan ilk tablet
1994: Windows 95 işletim sistemini kullanan ilk tablet
1997: USB yuvası olan ilk tablet
1997: 128-bit video grafik kart kullanan ilk tablet
1997: Sağlık endüstrisinde kullanmak amacıyla tasarlanmış ilk tablet
1998: İç ve dış ortamda mevcut ışık koşullarına göre parlaklığını ayarlayan ekrana sahip ilk tablet
2000: İşlem gücüyle dizüstü bilgisayar performansına ulaşan ilk tablet
2000: Intel Pentium III işlemci kullanan ilk tablet
2001: Çok Düşük Voltaj yongası kullanarak yüksek düzeyde enerji tasarrufu sağlayan ilk tablet
2001: Intel SpeedStep Teknolojisi'ni kullanan ilk Pentium III tablet
2003: İç ve dış mekân için tasarlanmış hem hareketli hem de sabit ekranlı ilk Tablet PC'ler
2005: Ağırlığı bir kilodan az (990 gr) ve tam işlevli ilk Tablet PC
2006: Her yöne dönebilen özel menteşesiyle ekrana 360 derece hareket olanağı sunan ilk tablet
2009: İlk renkli e-kitap okuyucusu
Anlaşılan önümüzdeki ay bir **Fujitsu** ürünü incelemek şart oldu.



ViewSonic'i en çok monitörlerinden tanırdık ama firma **CES 2011** fuarında 10" ebatındaki ViewPad10s tablet PC modelini ve Android işletim sistemli ViewPad 4 cihazını tanıttı. Bu sene piyasada binlerce farklı tablet PC görmeye hazır olur. **ViewSonic** ne kadar iddialı olacak göreceğiz.



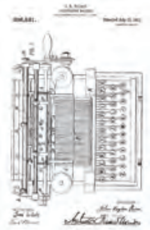
Nintendo sevgililer günü için kırmızı Wii'nin yanında hediye edilmek üzere **pembe** ve **mavi** kumanda seçenekleri sunuyor. Sevgilinize Wii hediye edip kendinize de mavi kumanda aldırmak için iyi bir bahane olabilir.



18 yıldır patent listesinin en üst sırasında yerini koruyan IBM, 2010 yılında 5000'den fazla **patent alarak** yeni bir rekora imza attı. Firma, IBM mucitlerinin 2010 yılında rekor bir sayı olan 5,896 patent aldığını, bu sayede **18 yıldır** peş peşe dünyanın en yaratıcı şirketler listesinde en üst sıradaki yerini koruduğunu duyurdu. Ayrıca IBM bir yılda 5000'den fazla patent alan ilk şirket oldu. Anlaşılan IBM araştırma geliştirme **işine çok** para yatırıyor. Aşağıdakiyse ilk IBM patenti olan delgili kart tablolaması.

2010 ABD Patent Liderleri Listesi

01	IBM	5,896
02	Samsung	4,551
03	Microsoft	3,094
04	Canon	2,552
05	Panasonic	2,482
06	Toshiba	2,246
07	Sony	2,150
08	Intel	1,653
09	LG Electronics	1,490
10	HP	1,480





DÜNYAYI KURTARAN OYUN

Dünyayı kurtardığımız oyunların haddi hesabı yok. Bir kez de oyunlar dünyayı kurtarsa fena mı olur? Yoksa bu düşünce fazla mı iddialı? Burada koskoca biz dururken, dünyayı kurtarmak oyunlara mı kaldı? Diyelim ki öyle, nasıl olacak bu iş? Oyunların el-göz koordinasyonunu geliştirmesi gibi bilindik etkilerinden bahsetmeyeceğiz bu yazıda. Onun yerine hem bilinç hem de gündelik yaşam düzeyinde yaratabileceği farkı ve oyun mekaniklerinin insan yaşamını olumlu yönde etkilemekte nasıl kullanılabileceğini anlatacağız. Etkisi kabul görmüş fikirlerin farklı disiplinler altında yeniden yorumlanıp uygulanmasının bir örneği olarak, oyunların ekran dışına taştığı bir gelecek bekliyor bizleri. Hayatını oyun oynayarak geçiren insanların yaşadığı bir dünya değil ufukta görünen; hayatın ta kendisinin oyun olduğu bir dünya. ***-Eren Okka***

NEDENLER VE NASILLAR

Hızla büyüyen, gelişen bir oluşum oyun endüstrisi. Müzik ve sinema endüstrisini geride bırakalı uzun zaman oluyor ve en azından önümüzdeki beş yıl içinde de büyümeye devam etmesi bekleniyor. Oyunlar artık yapımında yüzlerce kişinin yıllar boyunca çalıştığı dev projeler ve hem harcanan, hem de kazanılan para inanılmaz boyutlarda.

Ama farkındaysanız oyun dünyası, özellikle de çevrimiçi oyunlar söz konusu olduğunda, kendine farklı bir yol çizmeye başladı. Oynaması bedava olan ve ufak ödemelerle kazanç sağlayan yapımların sayısı gitgide artıyor. Aylık ücret gerektiren bazı devasa online oyunların bile Free2Play iş modeline yöneldiklerini ve başarılı olduklarını görüyoruz.

Bir de son birkaç yıl içinde bir fenomen haline gelen Facebook oyunları var ki eğer bu kadar başarılı olacaklarını önceden tahmin edebilseydik, şimdi burada bunları konuşuyor değil, Maldiv Adaları'nda güneşleniyor olurduk. En bilindik örnek olarak kabul edilen *FarmVille*'in geçtiğimiz yıl 70 milyon oyuncusu vardı ki ölçümün yapıldığı vakit bu rakam toplam Twitter kullanıcı sayısından fazlaydı. Şu anki en popüler Facebook oyunu olan *CityVille*'inse aylık aktif kullanıcı sayısı 100 milyona ulaşmış durumda. Bilgisayarla, internetle hiç ilişkisi olmadığını düşündüğünüz akrabalarınızı dahi bu tür oyunların başında saatlerini harcarken bulabiliyorsunuz. Harcanan sadece zaman değil tabii; insanlar sanal eşyalara yılda 8 milyar dolar ödüyor. Anlaşılması son derece güç bir durum var ortada. Richard Feynman'ın kuantum teorisi için söylediği meşhur sözden uyarlamak gerekirse, "Eğer Facebook'u anladığınızı düşünüyorsanız, Facebook'u anlamamışsınız demektir."

Peki, neden oyunlar? Bu sorunun cevabına ulaşmak için kendinize ve çevrenize bakıp niçin oyun oynadığınızı düşünmeniz yeterli. Cevaplaması daha güç bir soru varsa o da "nasıl" sorusu. Nasıl oluyor da insanlar günlük hayatlarında göstermedikleri çabayı ve hırsı "sadece bir oyun" için gösterebiliyor? Tüm bu başarının, kazancın ardındaki sır ne?



KAZANANLAR VE KAYBEDENLER

Mutlaka istisnaları vardır ama şöyle bir genelleme yanlış olmaz: Herkes kazanmak ister. Ama belirli kurallara sahip bir oyun söz konusu olduğunda her zaman kazanamayız, kaybettiğimizden çok kazanıyor olsak bile. Yine de yaptığımız her yanlışta, takıldığımız her bölümde, oyunu terk etmemizi engelleyen, devam etmemiz için bizi teşvik eden bir şeyler buluruz içinde. Saçmalık derecesinde zor bir oyun dahi olsa karşınızda, onlarca, yüzlerce kez de kaybetseniz, sonunu görmeniz için size destek olan bir şeyler vardır. Rastlantı eseri orada değildir o öğeler; elbette ki yapımcılar tarafından bilinçli olarak yerleştirilmiştir.

Gerçek hayat söz konusu olduğunda ne yazık ki daha vahim, sıkıcı ve karanlık bir tablo çıkıyor karşımıza. "Asla vazgeçmeyenler" kümesi boş denecek kadar tenha ve bir hedefe giden yolda bazıları daha ilk tökezleyişinden, bazılarıysa birkaç başarısız denemenin ardından ihtiyaç duydukları motivasyonu bulamıyor ne kendisinde, ne de çevresinde.

Aradaki fark aslında gayet açık. Oyunlar kazanmanın mümkün olacağı şekilde tasarlanırken, gerçek dünyada böyle bir tasarımdan söz edemiyoruz. Oyunlar duygusal ödül mekanizmasını hem bireysel hem de toplu başarılar üzerinde, hayal gücünün ve teknolojinin desteğini alarak uyguluyor ve içimizdeki hırsı canlandırıyor. Aynı tasarımın gerçek hayata taşındığını düşünürseniz neler olacağını biraz olsun gözünüzde canlandırabilirsiniz. Ama ondan önce, bir gerçeği açıklığa kavuşturalım.

BEN APTAL DEĞİLİM

Gerçek şu ki, oyunlar psikolojimizle oynuyorlar. Basbayağı manipüle ediyorlar bizi. Anlaşılması en basit örneklerden biri için "ücretsiz" çevrimiçi oyunları ele alabiliriz. Gerçekten de ücretsiz oynanabilmelerinin yanı sıra sanal para da kazanabiliyorsunuz bu oyunlarda. Bir süre sonra fark ediyorsunuz ki üzerinde ciddi bir zaman ve emek harcamışsınız. Ardından düşünüyorsunuz ki bu kadar zamanınızı aldığına göre, bu gerçekten iyi bir oyun olmalı. Derken hedeflerinize daha kısa sürede ulaşmak için ufak



ufak da olsa gerçek para ödemeyi göze alıyorsunuz. Diğer bir deyişle zamanı parayla satın alıyor, daha doğrusu aldığınızı sanıyorsunuz. Vardığınız son noktaysa şu: Bu oyun bu kadar zamanımı *ve* paramı aldığına göre, gerçekten de *çok* iyi bir oyun olmalı! Çünkü aksini kabul etmek onca harcamayı boşuna yaptığınızı, bir bakıma aptallığınızı kabul etmek demek.

Bir diğer örnekse Facebook üzerinden oynanan ve arkadaş listenizi size karşı kullanan yapımlar. Belki de normal şartlar altında ilginizi çekmeyecek bir oyun, gerçek insanları ve özellikle de yakın arkadaşlarınızı oyuna soktuğu için rekabet duygusunun hızla tırmanmasına yol açıyor. *Mafia Wars* gibi bir oyunun başka türlü nasıl bu kadar başarılı olmasını beklerdiniz? Adamlar şimdi sinema filmini bile çekiyorlar yahu!

Şimdi o "nasıl" sorusuna geri dönelim. Oyunlar nasıl oluyor da bu kadar etkili bir motivasyon ve yönlendirme gerçekleştirebiliyor? Tom Chatfield'a göre işin sırrı beynimizin çalışma sisteminde gizli. Oyunların beynimizdeki etkileri üzerine nörolojik araştırmalar yapan Chatfield, video oyunlarının beynimizi çalıştırmak için kullandığı yolları yedi ana başlıkta toplamış:

1. Deneyim çubukları: Gelişim sürecindeki artış, ufak da olsa sürekli gözlemlenebiliyor.
2. Kısa ve uzun vadeli hedefler: Birbirine paralel bir şekilde tamamlanabilecek birden fazla görev belirleniyor.
3. Ödüller: Sadece başarı değil gösterilen çaba da ödüllendiriliyor ve başarısızlıklar cezalandırılmıyor.
4. Sık geri dönüşler: Etkili bir öğrenme süreci için davranışlar ve sonuçları arasında net bir bağlantı kurulması sağlanıyor.
5. Bilinmezlik: Merak duygusundan faydalanılıyor.
6. Artırılmış odaklanma: Beyindeki dopamin seviyesindeki değişimlere bağlı olarak daha etkili bir öğrenim gerçekleştiriliyor.
7. Diğer insanlar: Birlikte çalışma ve rekabet ortamı bizi heyecanlandırıyor.



www.ted.com adresinden veya TED'in YouTube kanalı üzerinden oyunlar ve geleceğimizle ilgili faydalı videolar da izleyebilirsiniz.

DİNG! HADİ KURTARALIM!

Oyunların nasıl işlediğine dair az çok bir fikir sahibi olduğumuza göre artık dünyayı kurtarabiliriz. İlk aşamada oyunları günlük hayata uygulama fikrini es geçip hâlihazırda işleyen oyunlardan nasıl faydalanabileceğimizi düşünüyoruz. Ya da düşünmüyoruz, çünkü düşünülmüşü var: İstatistik. En büyük kaynağımız ve hatta altın madenimizse her şeyi ölçebildiğimiz çevrimiçi oyunlar. Başta *World of Warcraft* olmak üzere DVO'lar ve *FarmVille* tarzı gündelik oyunlar, dünya çapında sahip oldukları oyuncu sayısı ve üzerlerinde harcanan vakit sebebiyle sosyolojik açıdan inanılmaz bir istatistik kaynağı oluşturuyorlar. İnsanların alışkanlıklarını, hangi olaylara ne şekilde tepki verdiklerini ve bir topluluk olarak çeşitli problemlerin üstesinden nasıl geldiklerini gözlemlemek için ideal ortamlar bunlar. İlk fark eden de biz değiliz, zira dünya çapında çok sayıda üniversitede bu konuda çalışmalar yapılıyor günümüzde.

Yine günümüzde, oyunlardaki etkisi kabul görmüş fikirlerin bir kısmının günlük hayatımızda uygulandığını görebiliyoruz. Örneğin alışveriş yaptıkça toplayıp kredi kartımızda biriktirdiğimiz puanlar, insanların tüketim alışkanlıkları üzerinde ciddi bir etkiye sahip.

Şimdi geleceğe uzanma, hayal gücümüzü çalıştırma zamanı. Oyunlarda yıllardan beri kullanılan ve zamanla bir endüstri standardı haline gelen bir özelliğin, achievement sisteminin gerçek hayatta nasıl uygulanabileceğini hayal edeceğiz.

Yıllardan 2033, *Artyom* ile bir alakanız yok. Sabah uyandıktan sonra banyoya gidip yüzünüzü yıkıyor, dişlerinizi fırçalıyorsunuz. Diş fırçanız bunu algılıyor ve *ding!* 10 puan kazandınız. Eğer bir hafta boyunca hiç aksatmadan dişlerinizi fırçaladıysanız, bir daha *ding!* Alın size fazladan 100 puan daha. Dişlerinizi düzenli olarak fırçalamanın ağız sağlığınız açısından faydalı olduğunu ve kazandığınız puanlarla diş macununu indirimli alabildiğinizi bildiğiniz için hiç şikâyet etmiyorsunuz. Üstelik bu yeni diş fırçanıza hiç para ödemediniz; diş macunu üreticileri (bu işten kazançlı çıktıkları için) artık fırçaları ücretsiz olarak dağıtıyorlar.

Örneği uçuk bulma ihtimalinize karşı günümüze geri dönüyor, daha makul ve hemen bugün bile rahatlıkla uygulanabilecek bir başka fikre geçiyoruz. Düşünün ki toplu taşıma araçlarının kullanımını özendirmek için



2007'de kurulan Facebook oyunu üreticisi Zynga, pazar değeri bakımından yılların Electronic Arts'ını geçmiş durumda.

devlet desteğiyle seyahat kartlarına özel bir sistem ekleniyor. Belirli bir aracı düzenli olarak kullandığınızda o aracın "müdavimi" sayılıyor, indirim kazanıyorsunuz. Bindiğiniz araç ve ziyaret ettiğiniz durak sayısı arttıkça çeşitli ödüllerin yanı sıra bir çeşit puan kazanıyor, bu puanları daha sonra faturalarınızı ödemekte kullanabiliyorsunuz. İETT ile Foursquare'in evliliği gibi düşünebilirsiniz kısaca.

Elbette hayattaki her hareketimizin izlendiği bir "oyun" birtakım kaygıları da beraberinde getiriyor. Ancak siz isteseniz de istemeseniz de, teknolojik gelişimle bağlantılı olarak, bu gelecek bizi bekliyor. Mahremiyet daha şimdiden önümüzdeki on yıla dair en ciddi endişe kaynağımız olmaya aday. Diğer yandan izlendiğini bilmek insanları davranışlarını gözden geçirmeye ve dolayısıyla daha "iyi" olmaya teşvik eden bir durum ki bunun en bilindik örneğini Tanrı kavramıyla bağlantılı olarak yaşıyoruz zaten. Lakin bu fazlasıyla derin ve de tartışmaya açık bir konu olduğundan, şimdilik burada bırakmakta fayda var.

Tekrar oyunlara ve hayallerimize dönecek olursak, hayatın hemen hemen her alanı için bu tür uygulamaların geliştirilmesinin mümkün olduğunu görüyoruz. İşe zamanında gittiğiniz her gün için 5 TL ikramiye kazanacak olsanız, patrondan azar işitme korkusuna göre daha etkili olmaz mıydı? Ya da iyi karne getiren öğrencilerle birlikte öğretmenlerinin ve ebeveynlerinin de ödüllendirildiği bir sistem, eğitim sistemindeki verimliliği artırmaz mıydı? Özellikle bu son örnekle bağlantılı olarak, oyunlarla öğrenmek adına oyunlardan öğrenebileceğimiz çok şey var.

DERS ZİLİ KİMİN İÇİN ÇALIYOR?

Hayatta insanı yeni bir şeyler öğrenmek kadar tatmin eden pek az şey varken okula gidip gelmenin bu kadar sıkıcı olması, en hafif ifadeyle, çok saçma! Bir şeyler yanlış, hepimiz biliyoruz. Çocukların yaratıcılıklarının katledildiği, kişisel özelliklerinin törpülendiği, yetenekleri üzerine kendilerini geliştirme imkânı sağlamaktansa tek bir kalıba sokuldukları, kendi istekleri değil toplumun beklentileri doğrultusunda yönlendirildikleri, farklı bir yöne sapma eğilimi gösterdiklerinde cesaretlerinin bilerek kırıldığı, seslerini çıkartmak istediklerinde susturuldukları, rant uğruna sömürüldükleri, milliyetçilik ve benzeri konularda beyinlerinin yıkandığı, geleceğimizi emanet edeceğimiz insanlar değil, rahat güdülecek koyunlar yetiştirmeyi hedef alan, saçma sapan bir eğitim sistemimiz var. Öğrencilik dönemini geride bırakmış bir insan olarak ben tek cümlede bu kadar saydırabiliyorsam, aranızda şu an bu eziyeti çekenler de en az bir bu kadar sayabilir, eminim. Bunu herhangi bir istatistiğe değil kişisel gözlemlerime dayanarak söylüyorum ama çoğu öğrenci okulu sevmez. Sevdiğini söy-





Oyun Dünyasının Yarını:
Yakın Gelecek

Oyunların hayatımızın içine bu denli işlediği bir gelecekte, salt oyunlar nasıl olacak? Sihirli bir kristal küremiz olmadığına göre, gerçekçi ve isabetli tahminler yapabilmek adına oyun dünyasının bugüne kadarki gelişimine ve şu anki gidişatına bakarak bazı ipuçları yakalamaya çalışmaktan başka çaremiz yok.

Tahmin edebileceğiniz üzere oyun dünyasının gelişimi teknolojinin gelişimiyle doğrudan bağlantılı. Geçtiğimiz yıl içinde hareket algılamaya dayalı kontrol cihazlarının ve 3 boyutlu ekranların iyice hayatımıza girdiğini gördük ve kısa vadede bu cihazlar sayesinde oyun konsollarının satışının belirli bir seviyenin üstünde seyredeceğini söyleyebiliriz. Ta ki bundan birkaç yıl sonra, yeni nesil konsollar duyurulana kadar.

PC oyunculuğu bir miktar şekil değiştirse de yaşamaya devam edecek. Nanoteknoloji alanında yaşanan gelişimler sayesinde bilgisayarlarımız boyutça küçülüp daha az enerji tüketirken, mobil cihazların da normal bir bilgisayarın işlem gücüne erişip her türlü oyunu çalıştırabildiğini göreceğiz ki bunu şimdiden görmeye başlıyoruz zaten. Görüntü alanındaysa kâğıt inceliğinde ekranlar ve oyunlarda 3D teknolojisinin zamanla bir standart halini alacağını söyleyebiliriz.

Dünyayı kurtaran oyun böyle bir şey olmayacak tabii.





Oyun Dünyasının Yarını:
Uzak Gelecek

Sizler de insansı robotların yeryüzünde insanlarla beraber yaşadıkları bir gelecek hayal ediyor musunuz? Korkarım bu gayet uzak ve ulaşılması güç bir hayal. Zira yapay zekâ alanında yeterli ilerlemeyi sağlayabilecek olsak bile ki bir gün onu da başaracağız, zavallı makineler, tarafımızdan *ruhsuz* oldukları için suçlanacak, aşağılanacak. Tarih boyunca sonu gelmeyen ırkçılığın yeni kurbanı, nefretin yeni hedefi onlar olacak. Konumuz şu an robotlar değil, ancak oyunların da bir parçası olarak yapay zekâ, gelecekte hayatımızın içine daha sık işleyecek ve birtakım etik sorunları da beraberinde getirecek.

Uzak geleceğe dair kurulan hayaller çoğunlukla sanal gerçeklik üzerinedir ama çok daha uzun vadeli düşündüğümüzde önümüze ciddi bir engel çıkıyor. Evrimsel sürecimizle bağlantılı olarak algılarımızın belirli bir sınırı var ve oyunları da ancak bu sınırlar dahilinde üretebiliyor, algılayabiliyoruz. Gelecekte yaşayacağımız en büyük devrimlerden biri, algı sınırlarımızın artırılması olabilir. Sinestezi sahibi insanların yaşadığı eş duyumların bir benzerini bilinçli olarak deneyimleyebileceğiz belki. Belki bir rüyanın içinde rüya gördüğünüzün ne kadar farkına varabiliyorsanız, oyun bitmeden oyun oynadığınızı bilemeyeceksiniz gelecekte. Bir miktar korkutucu olsa da, geleceğimizi nöroloji çalışmalarının şekillendireceği bir gerçek.

Daha ilerisini hayal etmek biraz güç doğrusu. Kardashev kademelerine göre gezegenimizdeki tüm enerji kaynakları üzerinde mutlak egemenliğe sahip olduğumuzda, muhtemelen önümüzdeki birkaç yüzyıl içinde, Type I uygarlık seviyesine ulaşacak ve ardından sırasıyla güneş sistemimiz ve galaksimiz içerisinde yol alacağız. Ondan sonra ver elini Type II, Type III derken eğlencesine galaksi atıp tutmaya başlarız artık.

leyenlerin çoğu ya üzerinde hissettiği baskı sebebiyle yalan söylüyordur ya da sevgi olarak nitelendirdiği duygunun ardında, okulun arkadaşlarla buluşma mekanı olması veya evde yaşanan ailevi problemlerden uzaklaştıran bir nevi sığınak rolü üstlenmesi gibi, aldığı eğitimden bağımsız bir sebep yatıyordur.

Sorun şu ki bir ilkokul öğrencisi dersleriyle ilgilenmezken, 493 tane pokemon'un isimlerini ve özelliklerini size sayabiliyor. Çünkü ona göre okul, ait olduğu ya da gitmek istediği bir yer değil. Öğretmenleri ondan farklı bir dilde konuşuyor ve dersleri dinlemeye çalışsa dahi kısa sürede dikkati dağılıyor. Gelin görün ki bu durumda oyunlar, bu çocuğun okulla ilgilenmesine *engel olan* başlıca sebep olarak kabul ediliyor. Siz de ortada bir yanlışlık görebiliyor musunuz?

Oyunlar yaşanan sorunların sebebi değil halbuki, belirtisi. Üstelik çözümün bir parçası olmaları da mümkün. Oyunların bağımlılık yaptığından şikâyet ediyoruz ya hani; okul, dersler, öğrenme aşkı "bağımlılık" yapsa yine edecek miyiz sanki? Oyun oynamanın akademik başarımızı olumlu yönde etkilediği bir gelecek mümkün değil mi?

Sorun derslerde öğretilenlerin değil, öğretim yöntemlerinin sıkıcı olmasından kaynaklanıyor. Gerçek dünyanın fantastik evrenlere göre daha sıkıcı olduğu söylenebilir, kabul. Lakin doğal olarak doğaüstü hiçbir yanı bulunmayan doğanın kendisi son derecede ilginç, ve yaşadığımız evreni oluşturan muazzam yapıyı kendimiz algılayamıyorken, çocukların ve gençlerin doğaüstüne ilgi duymalarını yadırgayamayız. Her halükarda artık farklı bir dünyada yaşıyoruz ve kullandığımız eğitim sistemi bu dünyaya ait değil. Çözüm üretemiyor değil, üretmiyoruz. Halbuki ihtiyaç duyduğumuz şey yanı başımızda, üzerine yapıştırdığımız etiketlerin hemen altında.

1517 - RİDANİYE

Oyunlardan şimdiye dek neler öğrendiniz diye sorsak, hepinizin verecek bir cevabı olur sanıyorum. Problem çözme yeteneği, el-göz koordinasyonu (tüh, bunlardan bahsetmeyeceğiz demiştik) ve benzeri becerilerinizi geliştiriyor, tamam. Ama onun haricinde coğrafi bilgilerden tutun insan doğasına kadar pek çok şey öğrenmedik mi şimdiye kadar? Okul hayatı boyunca İngilizce öğretmenleri bakımından devamlı şanssızlık yaşayan bir insan olarak, bugünkü yabancı dil bilgimin büyük bölümünü oyunlara, özellikle de çocukluğumda oynadığım macera ve rol yapma oyunlarına borçluyum ben. Oyunlar bugünkü halleriyle dahi gayet eğitici ve öğretici olabilirler, ancak beraberinde getirdikleri çok daha büyük potansiyeli gözden kaçırmamak gerek.

Hayal gücümüzü yeniden çalıştıralım. Yazılı ve sözlü sınavların bildiğimiz anlamda notlandırılmadığı, öğrencilerin sınıf içi ve dışındaki davranışları, derslere ve diğer aktivitelere katılımları doğrultusunda "deneyim puanı" kazandıkları, her bir dönem sonunda da elde ettikleri toplam puana göre seviye atladıkları bir okul düşünün. Ya da tarihin ezberlenecek rakamlar ve isimlerden oluşmadığını, öğrencilerin *Total War* benzeri bir oyunun başında, onu "yaşayarak" öğrendiklerini hayal edin. Şimdi hayal kurmayı bırakın çünkü bunlar, Amerika'daki çeşitli okullarda zaten denenmekte olan fikirler. Elde edilen sonuçlarsa gayet tatmin edici, zira bu uygulamalarda derse katılım, yapılan ödevler ve sınıfların not ortalamasında bariz bir artış gözlenmiş.

Elbette iş uygulama aşamasına geldiğinde önümüze çıkan en büyük engel, çoğu zaman olduğu gibi, para. Şu an bu tarz uygulamalar ancak özel olarak seçilen ve maddi açıdan desteklenen okullarda, ufak çapta gerçekleştirilebiliyor. Ülkemizin durumu göz önüne alındığında, dünyanın geri kalanındaki gelişmiş ülkelere nazaran böyle bir uygulamaya geçilmesi oldukça güç, değil mi? Hiç de bile. Tek ihtiyacımız olan, gereksiz bin bir türlü yere harcanan parayı eğitime aktarmak ve ardından mümkün olduğunca verimli bir şekilde harcamak. Aslında böyle -ne yazık ki hiç de olası gözükmeyen- bir gelişmeyi beklemek zorunda da değiliz. Eğer bir öğretmenseniz veya öğretmen adayıysanız, kendi adınıza bu konuda neler yapabileceğinizi düşünebilirsiniz. Anlattığınız hangi ders olursa olsun, kendi başınıza üreteceğiniz ufak oyunlarla dahi öğrencilerin ilgisini çekebilir ve başarı seviyelerini yükseltebilirsiniz. Bir Kızılderili atasözünün dediği gibi dünyayı atalarımızdan miras değil, çocuklarımızdan ödünç aldık. Onlar için harcayacağınız o fazladan emeği kesinlikle hak ediyorlar.

SON BÖLÜM DEĞİL, BÖLÜM SONU

"Gelecekte bizi neler bekliyor?" sorusuna hepimizin verecek bir cevabı var. Fakat o geleceği bizim kuracağımız gerçeğinden adeta bihaber bir şekilde yanıtlıyoruz çoğu zaman bu soruyu. Bu yazıyı üşenmeden buraya kadar okuduğunuza göre, oyunlarla bir şekilde ilgilisiniz. Yazıda geçen fikirler zihninizi çalıştırdıysa, gözünüzde canlanan gelecekten hoşnutsanız, şimdi sıra sizde. Bilin ki oyunlar dışarıdan bakıldığında görünenden çok daha fazlasını saklıyor ve geleceğimizi onlarla veya onların üzerine inşa edebiliriz. Dünyayı kurtarmak büyük ihtimalle gerçekte hiçbir zaman oyunlardaki kadar kolay olmayacak. Ama oyunlar sayesinde, bir ihtimal, şimdikinden daha kolay ve çok daha eğlenceli olabilir.

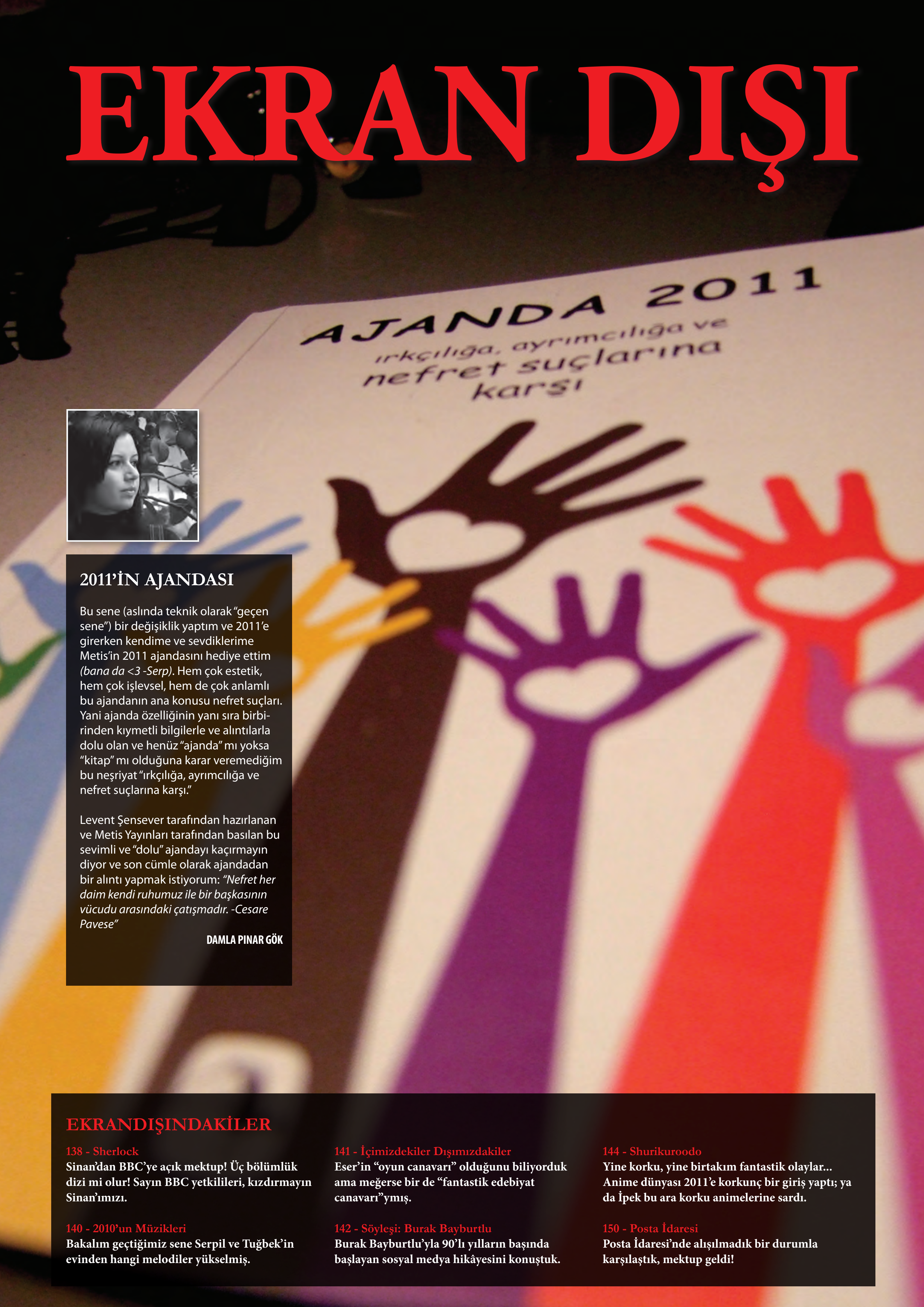




Bizler, oyuncular olarak bakış açımızı değiştirip oyunların kıymetini tam olarak kavrayamadığımız sürece, diğer insanlardan bizi ve oyunları anlamalarını bekleyemeyiz.


BELEŞ OYUN CENNETİ
FREE 2PLAY
SAYI: 03 | ISSN: 1306-3606 | 5.00 TL (KDV Dahil)
TAM 6 MMO OYUNU + DVD'DE
EFSANE: EJDERHALAR MİRASI PROMOSYON KODU HEDİYENİZ
BU SAYIDA SİZİ BEKLİYOR!
KLAN LİDERİ OLMAK
Sadece zafer kazanmak size yetmiyorsa, bir de lider olmayı deneyin.
SOSYAL OYUNLAR REHBERİ
Etrafımızı saran sosyal oyunlar sizi ele geçirmeden, siz onları ele geçirin.
MMO DÜNYASI
Yeni çıkacağınız yolculuklarda size rehber olacak dev bir dosya konusu.
YENİ SAYI
TÜM TÜRKİYE'DE BAYİLERDE!
POINT BLANK
Tahtına hoş geldin yeni kral! Huzur içinde yat Counter Strike!
Rising Force
Yeni topraklardan son gelişmeler
Oyun DVD'de
Last Chaos
İçinde kaybolacağınız yepyeni bir diyar
Oyun DVD'de
EFSANE
Efsane: Ejder Mirası
Bir efsaneyi tekrar keşfediyoruz
Oyun DVD'de
AYRICA: > Air Rivals > Requiem > Dark Orbit > Poisonville > Sea Fight > Kingdom Heroes > Combat Arms > Decaron > Atlantica > Dragonica > Sürpriz röportajlar > Free2Play oyun dünyasından en bomba haberler
K.K.T.C. 6.00 TL. (KDV DAHİL)

EKRAN DIŞI



2011'İN AJANDASI

Bu sene (aslında teknik olarak "geçen sene") bir değişiklik yaptım ve 2011'e girerken kendime ve sevdiklerime Metis'in 2011 ajandasını hediye ettim *(bana da <3 -Serp)*. Hem çok estetik, hem çok işlevsel, hem de çok anlamlı bu ajandanın ana konusu nefret suçları. Yani ajanda özelliğinin yanı sıra birbirinden kıymetli bilgilerle ve alıntılarla dolu olan ve henüz "ajanda" mı yoksa "kitap" mı olduğuna karar veremediğim bu neşriyat "ırkçılığa, ayrımcılığa ve nefret suçlarına karşı."

Levent Şensever tarafından hazırlanan ve Metis Yayınları tarafından basılan bu sevimli ve "dolu" ajandayı kaçırmayın diyor ve son cümle olarak ajandadan bir alıntı yapmak istiyorum: *"Nefret her daim kendi ruhumuz ile bir başkasının vücudu arasındaki çatışmadır. -Cesare Pavese"*

DAMLA PINAR GÖK

EKRANDIŞINDAKİLER

Cake – Showroom of Compassion

SONUNDA "PASTA" FIRINDAN ÇIKTI!

7 YILDIR PİŞE PİŞE kömür olmasından korktuğumuz Cake'in altıncı stüdyo albümü nihayet huzurlarınızda. Uzun süreli durağanlığa gömülen beşlinin müzik felsefesi ve temel sound'unda kaymalar yaşaması beklenebilirdi. Bana göreyse izler tazeydi. Takip ettiğimde, Cake'i 2004'te Pressure Chief albümüyle yaktığı kamp ateşinden fazla uzaklaşmamış buldum. Tamam, eskilerdeki kararsız ritim daha bir evcilleşmiş, bıçak gibi işleyen riff'lerin ucu biraz körelmişti. Ama Cake'in o mutlu ve güneşli havası, klasik Indie pop tarzı, John McCrea'nın sözlerindeki ironik zekâ ve espri gücü yerli yerindeydi. Pastanın hamuru biraz daha kabarmış görünse de 'Crea'masının tadı hâlâ aynıydı...

Albümün ilk single'ı Sick of You, Cake tarzı speak-singing ve trompet sesleri arasında bana bir de Beatles çağrışımı yaşatmayı başardı. Mustache Man'in minik nakaratına her seferinde geri vokal yapmaktan kendimi alamadım. Italian Guy'da yaylılar eşliğindeki lirik tanımlama ve adeta resim çizen hikâye diline bayıldım. Got to Move tam bir konser parçasıydı, çalarken notaların ve sözlerin tatlı akışına eşlik eden binlerce insanı hayal ettim.

Alt-country tarzına kayan Bound Away, enstrümantal parça Teenage Pregnancy ve piyano destekli ballad The Winter gibi Cake'in kıta sahanlığından uzaklaşan parçalar da fena sayılmazdı doğrusu… Favorimse Long Time oldu. Melodik dans temposuna eşlik eden sıcak sözleriyle, Cake'in belki de şimdiye kadarki en progresif çalışması tam not aldı benden. Hem bu yüzden, hem de 7 yıllık özlemimi iyi ifade ettiği için bu parçanın ilk dizesiyle bitiriyorum yazımı: "It's been a long time since I've seen your smiling face"… **-Umut**



Sherlock

STEVEN MOFFAT'TAN YENİ BİR ŞAHESER

HAYATIMDA İLK KEZ bir TV kanalını dövmek istiyorum. Sözüm sana BBC! Yakalarsam ağzını kırabilirim. Bu ne anlamsız bir sezon gidişatıdır arkadaş? IT Crowd'da zaten canımız çıkıyor, yılda altı bölüm çıkartıyorsunuz, her bölüm de 20 dakika, doyamadan bitiyor. Peki Sherlock gibi bir inciyi hangi akla hizmet 3 bölüm çektiniz??! Hem de sezonu böyle bir noktada bitirerek! Gerçi sezon demeye de dilim varmıyor, topu topu 3 bölüm yahu. British Broadcast Channel'ın hızla aklını başına devşirmesini talep ediyorum! Saygılarımla.

İngiliz dizilerine alışık değilseniz, Amerikan dizilerinde kullanılan ve ekrandakileri göze hoş gösteren renk filtresi kullanılmaması yüzünden (Lost yeşili diye bir şey var bence) ilk bakışta Sherlock acemi işi gibi görünebilir. Ama kesinlikle haksızlık etmiş olursunuz. Sherlock çok zekice yazılmış, çok keyifli bir dizi. Hatta seyrettiğim en iyi Sherlock Holmes uyarlaması bile diyebilirim. Bir kere, günümüz teknolojisine şahane bir şekilde adapte edilmiş her şey. Sherlock internet, GPS, cep telefonu gibi günümüz nimetlerinden faydalanınca tam bir canavar haline gelmiş. Dr. Watson ise atıl bir doktor değil, Orta Doğu'dan gelen bir askeri doktor olarak daha fazla aksiyona giriyor. Ama dizinin esas çarpıcı yanı, Sherlock'un inanılmaz zekâsı… Özellikle dizinin ilk bölümünde kendimi yeniden Death Note seyredermiş gibi hissettim. Sherlock rolünün Benedict Cumberbatch'e de çok yakıştığını söylemeliyim.

Dizi 3 bölüm olmasına rağmen tatmin oluyorsunuz, çünkü her bölüm 90 dakika. Her bölümü rahatlıkla ikiye bölüp izleyebilirsiniz. Ve iyi haber, BBC dizinin 22 Ağustos'ta devam edeceğini açıkladı. Devam etmese kırıvereceğidim ağızlarını! **-Sinan**





Megamind

KOCA KAFALI

MADAGASCAR'IN YAZAR VE yönetmeninden gelen son model bu animasyon filmi *Toy Story 3* kıvamında olmasa da beni bir hayli eğlendirdi. Superman-vari bir hikâyeye sahip olan Megamind, insanüstü güçlere sahip olduğu kadar koca bir kafaya, sıska vücuda, kısa boya ve mavi bir deriye sahip. Bebekken bile inanılmaz zeki olmasına rağmen çok yalnız ve dışlanan biri olarak büyümüş insanlar arasında. Onunla beraber dünyaya düşen Metro Man ise tam tersi, herkesin favorisi. Yakışıklıdır Metro Man, şov adamıdır, iyilik abidesidir. Megamind da dışlanmışlığın getirdiği kompleksle Metro Man'i yok etmek ister ve Metro City'ye bela olur.

Tom McGrath'in bir güzel özelliği bebelere balon animasyonlar yapmaması ve izleyene alttan alttan mesaj göndermesi. Günümüz Amerikasındaki koltuk sevdalılarına bol bol taş atılıyor örneğin. Halkın süper kahraman merakıyla dalga geçiliyor, süper kahraman klişesi evrilip çevriliyor. Kısacası film bir şeyleri savunuyor ve savundukların da iyi bir senaryo, iyi bir görsellikle anlatmayı başarıyor. Son yılların en iyi animasyon filmi değil belki ama 3D olup da paranızı çöpe attığınızı hissettiğiniz bir dolu filmden çok daha iyi bir film olduğu gerçek. **-Volkan**



Bilgi Uyumuyor

ÖZGÜRLÜĞÜN OLMADIĞI YERDE AHLAKIN HESABI SORULAMAZ

Tarih 17 Ocak, saat 17.00. Geçen haftaki ilk 10-10 eyleminin üzerinden tam bir hafta geçti ve Bilgi Üniversitesi yönetimi henüz yapılan hiçbir çağrıya yanıt vermedi. Bu çağrıya yanıt bekleyen Bilgi Üniversitesi akademisyenleri; VCD, POV, FTV, PESP ve CS öğrencileriyle mezunları şu an, geçtiğimiz hafta üniversite yönetimi tarafından ablukaya alınan ve güvenlik görevlilerine bile haber verilmeden boşaltılıp polisle doldurulan E1 binasında. Bu gece kimse uyumuyor. Çünkü Bilgi Üniversitesi yönetimi, akademik özgürlük konusunda son yaşanan olaylarda sınıfta kaldı.

Geçtiğimiz ay Tempo dergisi ve Cüneyt Özdemir'in başını çektiği reytingci medyanın yarattığı cadı avını takip ettiyseniz yaşananları duymuşsunuzdur. Ama duymayanlar için endişeyle takip ettiğimiz gelişmeleri özetleyelim: Geçen sene POV bölümü son sınıf öğrencilerinden birisi bitirme tezi olarak pornografik film çekti. F ile projeden kalmasına rağmen genel not ortalamasıyla okulu bitirdi. Ancak geçen ay medyada bu olay başka bir şekilde lanse edildi ve hocaların porno tezine izin verdiği bağırılmaya başlandı. Bunun üzerine Bilgi Üniversitesi yönetimi bu kriz karşısında aciz kalıp bölüm başkanı İhsan Derman ve öğretim görevlileri Ali Pekşen ile Ahmet Atıf Akın ani bir kararla ve sorgusuz sualsiz okuldan uzaklaştırıldı.

Tüm skandal da aslında burada başlıyor. Bilgi Üniversitesi akademinin esaslarını unutup meslektaşlarını hiçe sayan, baskıcı ve sansürcü bir tutum sergilemiştir. Üniversitelerin eğitim amaçlı ve ileriye dönük bir vizyonu olduğunu unutmuş ve günümüzün üniversite anlayışını benimseyerek, çoğu görüşe göre ülkemizin en özgür üniversitesi sıfatını kaybetmiştir.

Öte yandan 10-10 ve 17-17 eylemlerinin en büyük gücü, öğrencilerin ve tepki gösterenlerin sosyal medyayı inanılmaz etkili şekilde kullanması oldu. Sözlüklerde, Facebook ve Twitter'da paylaşılması, tumblr üzerinden içeriden canlı olarak blog tutulması ve her an üniversite dışındakilerle bilgi paylaşımı yapılması sayesinde on binlerce kişi bu akademik ayıptan haberdar oldu ve dahası tepkilerini gösterme fırsatı buldu. Bunun güzel yanıysa çoğu sosyal medya çağrısında olduğu gibi sadece Facebook etkinliğiyle sınırlı kalmayıp, fiziksel etkinliklere de taşması ve öğrencilerin bir araya gelip seslerini duyurmasıydı.

Bilgi Üniversitesi yönetimine yapılan çağrılar ve eylemler bunlarla sınırlı olmayacak ve görünüşe göre daha da artacak. Yönetim her ne kadar bu ayıbı için geri adım atmaktan kaçmaya çalışsa da bir *varolmayan*'ın da dediği gibi; "birçok zaman eylemin kendisi bir sonuçtur ve çığlıklar başka şeylerin habercisi olur. Bir üniversite kendi hayatını politikleştiriyor, siyaset yapıyor, bunun kendisi bile yeterince değerli." **-Berkant**

Gelişmeleri takip etmek için:
http://bilgileaks.tumblr.com/
http://www.tepkivecagri.com/
http://bilgivcdogrencileri.tumblr.com/
http://bilgics.wordpress.com/













Babamın Ettiği B*ktan Laflar

BÜYÜK SÖZÜ DİNLEMENİN FAYDALARI



Elimdeki kitabın yazılış hikâyesi, aslında içinde yazılı olanlardan daha ilginç. Kitabın içeriği Sam Halpern adında aksi bir dedeye ait. Ama telif haklarından köşeyi dönen kişi Sam Amca değil, oğlu Justin. 28 yaşına gelip de bir baltaya sap olamamış Justin kardeşimizin tek yaptığı, hazırcevap babasının sıradışı laf çarpma yeteneğiyle sarf ettiği özlü sözlerin online kaydını tutmak.

Justin'in 2009'da açtığı Twitter hesabının takipçi sayısı şimşek hızıyla katlanarak öyle bir noktaya varıyor ki yazar temsilcileri, gazete muhabirleri, yapımcılar Justin'in paspasında yatmaya başlıyorlar (bu satırın yazıldığı gün itibariyle itibariyle @shitmydadsays 1.929.423 takipçiye sahipti!). Justin, anılarını babasının vecizleriyle süsleyip Mayıs 2010'da kitap haline getiriyor ve kısa sürede NY Times Bestseller listesinde 1 numarayı kapıyor. Kitaptan esinlenen aynı isimli diziyse perşembe akşamları CBS kanalında yayınlanıyor.

Kitaptaki tüm anekdotların sizi gülmekten kırıp geçireceğini garanti edemem ama bu aralar eğlencelik çerez arıyorsanız bundan iyisini de tavsiye edemem. Hayran oldum ben bu dedeye; aklından geçeni hiç çekinmeden söyleyebilen herkese hayran olduğum gibi. Gerçi güzel Anadolu'mun herhangi bir semt pazarında istediğiniz emekli amcaya tutun mikrofonu, saniyesinde özlü sözün kralını alırsınız. Hatta aynı mantıkla, babamın sözlerini derlesem Pulitzer alacağıma kuşkum yok! Diğer yandan 73 yaşındaki babasının sırtından geçinen birine ecnebiler internet fenomeni diyebilse de, kültürümüzde Justin'in sözlük karşılığı *hayırsız, nursuz* ve *uğursuz* sıfatlarıdır. İşin ucunda meşhur olayım derken sopalık olmak da var yani. -**Umut**

2010'un En İyi Albümleri

Bütün bir sene dinlediklerini şu iki çeyrek sayfaya sığdırması iki insanın, sevdiklerini sıraya sokması, hep zordu ve zor olacak. Ama bu kadar güzel şeyi bu küçük kutuya her tıkıştırışımızda büyülü bir şey oluyor bizim için. Hani anneannenizin evini karıştırırken bir kenara gizlenmiş eski bir kutu bulursunuz, içi eski fotoğraflarla, mektuplarla doludur. Hazine bulmuşçasına çarpar kalbiniz. Öyle bir his Serpil ve Tuğbek için de, her şubat sonunda bu küçük kutunun içine bakmak.

Ama önceki iki seneye göre halet-i ruhiyemiz biraz daha farklı galiba. Belki daha yalnız ama daha özel hissetme hallerindeyiz. Geçen senelerde listemizi tamamlayınca kayda değer müzik sitelerini tarar, kimle ne denli uyuşmuşuz diye bakardık. Bu sene de baktık gerçi ama pek de uyuşulacak bir şey yoktu ortada. Herkes mi saçmalamış, bizim kulağımız mı köreldi, yoksa sadece farklı şeyler mi dinledik bilmiyoruz. Bildiğimiz bir şey varsa şu *Kanye West*'i sevmemizin mümkün olmadığı.

Bu sene bir de debut albüm sayısı azaldı. Yılın yirmi albümünden sadece dördü yeni gruplardandı. Sanırım moda ilk albümde ortalığı yıkıp sonra iki üç tırt albüm yapmak değil. İlk albümde parlayıp ikinci albümde daha da yukarı çıkan gruplar bir elin iki parmağı kadardı, evet (bkz. *These New Puritans* ve *MGMT*).

Sonra bu sene *Jonsi* bıraktı *Sigur Ros*'u, kendi albümünü yaptı. Şüpheyle yaklaştık önce ama baktık ki daha dinlenebilir olmuş sevindik. Bir de çok sevdiğimiz iki yaralı yürek (o ne demekse) *Babybird* ve *Tom McRae* yeniden evimize konuk oldu ki büyük bir bayramdı bizim için.

Geçen senenin sonunda çıksa da bütün sene dinlediğimiz bir iki ismi atlamak içimize sinmedi yine. Hele ki *Rowland*'ın ölmeden kısa süre önce hazırladığı *Pop Crimes* bütün sene çalıp durmuşken...

Bir de *Heligoland*'e çok şaşırdık. Biz bu saatten sonra *Massive Attack*'tan bu kadar iyi bir iş beklemiyorduk. Dinledikçe daha da çok sevdik. *These New Puritans* konseri hayal kırıklığı olunca, *Massive Attack* konserini yılın konseri seçmekten hiç gocunmadık. -**Serpil & Tuğbek**



2010'un En İyi 10 Şarkısı

1- Massive Attack - Paradise Circus
2- MGMT - It's Working
3- The Middle East - The Darkest Side
4- These New Puritans - We Want War
5- Menomena - Tithe
6- Arcade Fire - Ready to Start
7- The National - Terrible Love
8- Perfume Genius - Mr. Peterson
9- Rowland S. Howard - (I Know) a Girl Called Jonny
10- Vampire Weekend - I Think Ur A Contra

2010'un En İyi 20 Albümü

1- These New Puritans - Hidden



Müzik keser mi? Tatmin etmek değil, doğramak anlamında. Ya da şöyle demeli; bir müzik ne kadar keskin olabilir? Müzik sizi ne kadar oynatabilir? Dalga geçmek veya kafa kırdırmak değil, yerinizden kaldırmak, saldırtmak anlamında. Osmanlı zamanında TNP'i keşfedip Mehter yerine Hidden çalsaydı Londra'yı bile kuşatırdık!

2- Massive Attack – Heligoland



"Devil makes us sin. But we like it when we're spinning, in his grin." Bütün sene o sırtış içinde dönüp durduk. Bütün günahlarımızı Massive Attack'in boynuna yükledik. Dinledikçe gizemli tınıları içinde kendimizi kaybettik. Ama bu albüm neden büyük olmadı, neden herkes delisi olmadı orasını anlayamadık. Halen geç değil, siz kıymetini bilin.

3- Rowland S. Howard - Pop Crimes

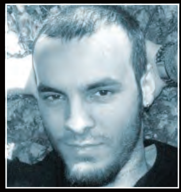


Çok hüzünlü bir hikâye bu. Birthday Party'nin gitaristi, post-punk'ın babalarından birisin. Ama Bad Seeds kurulurken Nick Cave ile yollarını ayırıyorsun. Yıllarca güzel müzik yapıp gözlerden uzak kalıyorsun. Sağlam bir solo albüm çıkarıyorsun. Tam on sene bekliyorsun ikincisi için ama kayıtları yaparken karaciğer kanseri olduğunu öğreniyorsun. Göçmeden o albümü bitirmek için acele de ediyorsun ve daha bir ay olmuşken albüm çıkalı, hastalığa yenik düşüyorsun. Üstelik öylesine güzel bir albüm ki…

4- Perfume Genius - Learning
5- Beach House - Teen Dream
6- MGMT - Congratulations
7- Wild Nothing - Gemini
8- The National - High Violet
9- Blonde Redhead - Penny Sparkle
10- Menomena - Mines
11- Jonsi - Go
12- Vampire Weekend - Contra
13- The Middle East - The Recordings Of The Middle East
14- Avi Buffalo - Avi Buffalo
15- Local Natives - Gorilla Manor
16- Tom Mcrae - The Alphabet Of Hurricanes
17- Arcade Fire - The Suburbs
18- Babybird - Ex-Maniac
19- The Radio Dept - Clinging To A Scheme
20- The Walkmen - Lisbon

Eser Güven

*"Sonsuza dek yatabilen ölü değildir,
Ve tuhaf uzak zamanlarda ölüm bile ölebilir."*
H.P.Lovecraft



Ölüm Kapısı

ENFES BİR YOLCULUK

Gerçek 1: Erce küçükken kitap okumayı hiç sevmezdi. Bu duruma el atmak gerektiğini düşünen bendeniz kendisini fantezi türüyle tanıştırdım ve çok da iyi ettim. Kısa zamanda boynuz kulağı geçti. Adam resmen türün hastası oldu, okuduğu kitap sayısı da benimkileri inceden katlamaya başladı. Gerçek 2: Bir süredir eskisi kadar kitap okuyamıyorum. Ama eskiden beri bir alışkanlığım vardır, sevdiğim bir yazarın kitabı çıktığında günün birinde mutlaka okurum diyerek alırım ve kitaplığıma koyarım. Bu şekilde aldığım ve yıllardır okunmayı bekleyen kitaplarım var ama elbet günün birinde hepsine sıra gelecek.

Hemen gerçekleri birleştirelim. *Ölüm Kapısı* serisi de günün birinde okurum diye aldığım, Erce'nin benden önce okuyup düzenli aralıklarla bana okumamı tavsiye ettiği bir seriydi. Hoş Weis ve Hickman zaten bu işte ne kadar usta olduklarını defalarca kanıtlamış isimler, ama işte bir türlü zaman bulamadım ne yapayım. Sonunda o gün geldi çattı ve kitapları aldıktan 7 sene sonra (gülmeyin) okumaya başladım. Ah diyorum, neler kaçırdığımı bilmiyormuşum.

7 kitaplık bu seride arka plan konusu Sartan ve Patryn ismindeki iki üstün ırk arasında geçiyor. Sartanlar asırlar önce yeryüzünü dört farklı dünyaya bölmüşler, Patryn'leri ise Labirent ismindeki beşinci dünyaya hapsetmişler. Yüzyıllar sonra Xar ismindeki Nexus Lordu bir Patryn, tek kelimeyle korkunç bir yer olan Labirent'in son kapısını da geçmeyi başarmış ve diğerlerini de kurtarmak için Labirent'e dönmeye başlamış. Bu sırada diğer dünyalara nasıl geçileceğini de öğrenmiş ve halkını buradan çıkarıp dört dünyayı da ele geçirme planları yapmaya başlamış. Bu amaca ulaşmak için de Haplo ismindeki ajanını diğer dünyaları kaos içine sokarak zayıflatması için göndermiş.

İlk dört kitapta bu dört alemde neler olup bittiğini görüyor, birçok kahramanla tanışıyor ve Patrynler ile Sartanlar arasında geçenleri öğrenmeye başlıyoruz. Bu dört kitap ilk başta birbirinden bağımsız gibi duruyor. Örneğin ikinci kitaba başladığınızda yepyeni bir dünya, yepyeni karakterler ve olaylar görmeye başlıyorsunuz. Ama işte beşinci kitapla birlikte o zamana kadar gerçekleşen tüm olaylar birbirine öyle bir bağlanıyor ki "bürst, bu kadar da olmaz!" deyiveriyorsunuz. Hatta ben daha da fazlasını dedim, beşinci kitaba başlar başlamaz 'bu serinin orijinalini elde etmeliyim" diye düşünüp daldım internete. Kutusundan çıkarmaya kıyamadığım bu güzellerin resmini buralarda bir yerde görebilirsiniz. Hem kendime söz verdim, elbet günün birinde sırası gelecek ve onları da tadını çıkara çıkara okuyacağım. Ama bence benim durumuma düşmeyin. Fantezi edebiyatına ilginiz varsa Erce'letmeyin beni, her ay başınızın etini yedirtmeyin 'okuyun da okuyun' diye. Çünkü siz de muhtemelen daha kitapları okurken başkalarına tavsiye etmeye başlayacaksınız.

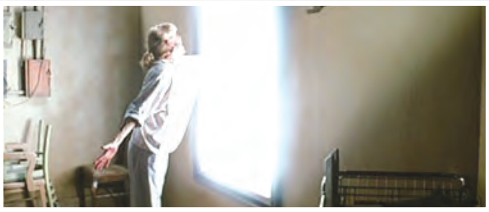


Prince of Darkness

ESKİLERİN TADI BİR BAŞKA

Yıl 1989, 10 yaşındayım. Okulla ev arasında bir video kaset kiralama dükkânı var ve okuldan dönerken haftada bir oradan kaset alıyorum (tabii parasını bizimkiler veriyor). Daha o zamanlardan başlamış korku filmlerine olan hayranlığım, dolayısıyla hep aynı tür filmler alıp duruyorum. İzleme eğlencesine kardeşimi de alet ediyorum (örnek abi modeli) ve filmlerin ardından aklımda çoğunlukla bir iki sahne kalıyor, ama etkilenmiyorum. Örneğin Cani diye bir film izlediğimizi hatırlıyorum. Aklımda kalan iki sahnesinden biri filmin sonunda adamın yarılan karnından çıkan bağırsaklarını ağzına sokuşturmasıydı. Yıllar sonra o filmi ararken isminin Antropophagus olduğunu öğrenmiştim. Neyse efendim, küçükken onlarca korku filmi izledim, ama bir tanesi benim için çok ayrıydı. Çünkü kendisi beni korkutmayı başaran tek filmdi: Karanlıklar Prensi, nam-ı diğer Prince of Darkness. Filmi izledikten sonraki gece yorganı başımın üstüne sıkıca geçirdiğimi ve ağzımı açık bırakmamaya (filmi izlediyseniz anlayacaksınız) uğraştığımı çok net hatırlıyorum. Hatta söylemeliyim ki bu filmdeki şeytan modellemesi, yalnızca çok küçük bir kısmını görmüş olsak da, bana bugün bile son derece gerçek geliyor. Yani düşünüyorum da şeytanla karşılaşsam herhalde tipi aynı öyle olurdu. O sahnenin görüntüsünü uzun süre forumlarda imza olarak bile kullanmışlığım vardır. Günümüz sinema teknolojisine alışanlar için elbette eski filmler yavan gelebilir, ama inanın eski korku filmlerinin tadını yenilerde yakalamak pek mümkün değil. İzninizle ben şu sahneyi bir kez daha izleyeyim.









Burak Bayburtlu

BOĞAZIMIZA KADAR SOSYAL MEDYAYA BATTIK –DAMLA PINAR GÖK

SOSYAL MEDYA ARTIK hayatımızın vazgeçilmez bir parçası haline geldi. Hem kendi hayatımızda olan bitenden diğer insanları haberdar etmek, hem de bizim dışımızdaki hayatlarda neler olup bittiğini keşfetmek için sürekli olarak birtakım siteleri takip ediyoruz. İtiraf edin, aranızda eski sevgilisinin ya da hoşlandığı insanın neler yapıp ettiğini öğrenmek için Facebook hesabını kontrol etmeyen var mı?

Sosyal medya bu kadar içimize işlemişken bu işin yolu yordamı nedir bir bilene sormak istedik. Ya da hep dediğimiz gibi; ağlarsa anam ağlar, gerisi sosyal ağlar :(*(Azaltarak bitirelim artık bunu da yahu)*

Neler yaptın bugüne kadar, sosyal medyayla nasıl tanıştın?

Aslında benim dijital ortamda sosyalleşmeye başlamam BBS dönemine dayanıyor. Bizim için ilk sosyal medya BBS'lerdi. Doruk BBS'te çeşitli grupları takip edip oralarda bilgi paylaşımı yapıyordum. Sonra internetle beraber hayatıma çeşitli forumlar, IRC ve en çok da Ekşi Sözlük girdi. Bugün bildiğimiz anlamdaki sosyal medya ortamına en yakın örnek olarak benim aklıma ilk Ekşi Sözlük ve onunla beraber Sanane.com'un forumları geliyor. Sonrasında teknolojiye meraklı olmam ve interneti de sürekli aktif bir şekilde kullanmam dolayısıyla bir blog açtım (www.burak.com) ve bunu Twitter ile Friendfeed'deki aktiviteler takip etti. Halihazırda da Facebook'u çok yoğun kullanıyorum. Aslından internetle tanıştığım ilk günlerden beri hayatımda hep sosyal medya vardı diyebilirim.

Sosyal medya kavramı bloglarla başladı, Yonja gibi sitelerle devam etti, ardından da Facebook, Twitter ve Foursquare geldi. Popüler platformlarda sürekli olarak bir değişim söz konusu. Sosyal medya evrim geçiriyor diyebilir miyiz?

Popüler platformlar sürekli olarak değişmeye devam edecek, bunun farkında olmak önemli. Bir süre daha Facebook ve Twitter'ın yerini alabilecek bir platform çıkmayacaktır. Facebook ve Twitter'ın en önemli özelliği "platform" olmaları. Bu sayede başka yazılımcılar da kendi yazılımlarını zenginleştirebilecek imkân buluyorlar. Aynı şekilde geliştirdikleri uygulamalar sayesinde Facebook ve Twitter da zenginleşiyor. Aslında sosyal medyanın dönüm noktası da bu oldu. Standart web siteleri artık platform olabilenler ve olamayanlar olarak 2'ye ayrılıyor. Foursquare'in başarısının arkasında da bu var. Instagr.am mesela bu saydıklarımızın hepsini kullanıyor. Twitter ve Facebook'un yerini alabilecek yeni bir platform gelmeyecektir kısa vadede ama uzun vadede muhakkak bir evrimleşme olacaktır. Bir sonraki adımı bugünden öngöremiyorum, öngörebilsem herhalde bir sonraki Zuckerberg olurdum.

Bir dergi editörü olarak bu soruyu sormak biraz tuhaf geliyor ama, hakikaten geleneksel medyanın sonu gelecek mi?

Yeni nesil araçları hazmedip kendi içlerinde daha etkin bir şekilde kullanamayan geleneksel medya grupları yok olmaya mahkûm. Yakın dönemde belki çok kan kaybedecekler, belki de sadece geleneksel ve tutucu insanlara hitap eden alanlarla sınırlı kalacaklar. Örneğin Harvard Business Review veya ona benzer iş dünyasının en üst seviyesine hitap eden bir yayın, kâğıt baskısından tabii ki vazgeçmeyecektir. 60-70 yaşını devirmiş, teknolojiye aşina olsa bile sabah kahvesini yudumlarken kâğıdı çevirmek isteyen insanların o alışkanlığını ne yaparsanız yapın yok edemezsiniz. Geleneksel medyanın içeriğinin özgün ve internette bulunamaz şeyler olması lazım. Örneğin Oyungezer'in düzenli güncellenen iyi bir web sitesi olmazsa Oyungezer de kan kaybeder. Bu yüzden de geleneksel medya, ancak değişime ayak uyduramayıp sosyal medyayı ve internet medyasını kucaklayamazsa son bulur. Bunda tabii iPad ve iPhone gibi bağlantı özelliği olan ve içerik tüketimini kolaylaştıran cihazların etkisi de çok büyük.



Sosyal medya artık hayatımızın önemli bir bölümü haline geldi. Facebook'tan arkadaş, Twitter'dan iş buluyor hatta keşfedilip kitap çıkarıyoruz. İnsanlara özel hayatlarını yabancılarla paylaşmanın nesi bu kadar çekici geliyor?
İnsanlar magazin programlarını niye seviyorlar? Cevap aynı bence. Bir insanın hayatında olan biten hakkında bilgi sahibi olduğun zaman bu sefer fikir yürütme hakkın da oluyor. Mesela ünlü bir yıldızın bir skandalı ortaya çıktığında, insanlar da bu konuda konuşup fikir yürütebiliyorlar. Bu açıdan bakarsak Twitter'da sevgilisiyle ilgili hikâyeler yazan, sanal bir karakter yaratmış Pucca'nın popüler olması kaçınılmaz. Bir de günümüzde yapılan pek çok araştırma gösteriyor ki yeni nesil çok fazla bilgiyle büyüyor ve bir şeye ilgili bir şekilde odaklanabilme süreleri çok kısa. Dolayısıyla kısa, hızlı tüketilebilir ve üzerinde konuşulabilecek şeyler çok popüler oluyor. Zaten Twitter'ın başarısının arkasındaki sebep de bu. 140 karakterlik kısa, öz ve üzerinde konuşulabilecek paylaşımlar var. Bir nevi fast food'un içeriğe uyarlanmış hali de diyebiliriz buna.

Sosyal medyada nasıl ünlü olunur peki? Bu işin oluru nedir?
Türkiye için gözlemlerimi söylemek gerekirse, ilk olarak cinsiyet önemli. Kadınları kadınlar da merak ediyor, erkekler de. İkincisi sık sık gündemle ilgili, popüler ve mahrem konular hakkında ilgi çekecek şeyler yazmak. Son olarak da çevrenizin geniş olmasının muhakkak faydası var. En popüler isimlere baktığımızda özel hayatlarını daha çok paylaşan ve sokak ağzını daha sık kullanan insanlar olduklarını görüyoruz. Aslında buna doğal olmak da diyebiliriz. Ama mesela "al şunu sosyal medyada ünlü yap" deseler yapamam, bilmiyorum nasıl oluyor.

Spam yapmakla tadında bırakmanın sınırı nedir?
İnsanların bu konuda kendilerini kısıtlamalarına gerek yok. Beğenmiyorsanız Twitter'da takip etmezseniz, Facebook'ta iletilerini gizlersiniz. Kimse kimseyi takip etmek zorunda değil, bunun farkına varmak lazım. Biri bana "sen çok yazıyorsun" dese "sanane" derim. Ama şöyle de bir gerçek var; yazdığınız şey anlamlı olduğu zaman ne kadar çok yazarsanız yazın, bu sizi takip edenleri rahatsız etmez. Bir de sizi takip edenler neden takip ediyor? Mesela ben teknolojiyle ilgili bir şey yazdığımda çok daha fazla geri bildirim alıyorum. Günlük hayatımla ilgili yazdığım şeyler insanların hiç ilgisini çekmiyor. Ben de bunun farkında olur ve buna göre yazarsam daha çok insana ulaşmaya devam ederim.

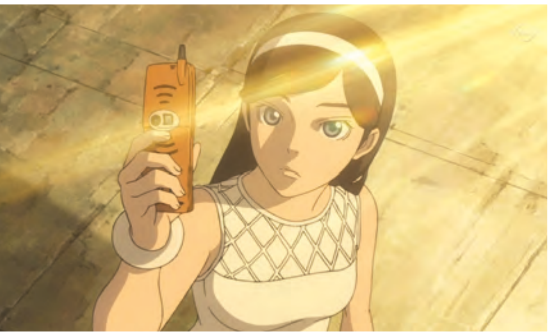
Sosyal medya, kişisel bir şey olmaktan çıktı ve artık şirketlerin de bir departmanı haline geldi. Gelecekte sosyal medyayı reklamcılığın neresinde görüyorsun?
Türkiye'de bile artık sadece sosyal medya işine odaklanmış ajanslar var. Reklamcılığın halihazırda çok içine girmiş durumdalar. Reklam ve pazarlama dünyasını geleneksel ve dijital olarak ikiye ayırırsak, gelenekselciler ya hiç bulaşmıyorlar ya da bir kısmı dijitale kayıyor. Bir kısım reklamcı da zaten dijitalden başlamış ve sadece o yoldan gidiyorlar. Ama bugün en geleneksel reklam ajansının bile dijital reklamcılığı ve sosyal medyayı göz ardı etme lüksü yok bence. Dijital reklamcılığın etkisinin çok güçlü olmasından değil, sosyal medyayı takip edenler çevresindeki insanlarla çok daha fazla etkileşime giriyorlar. Ağızdan ağıza pazarlama anlamında çok ciddi etkisi olduğunu kabul etmek lazım. Bir de Türkiye bir Facebook ülkesi. Markanızın Facebook'ta bulunması, birkaç milyon kişiye ulaşmanız ve onlarla sürekli iletişimde olmanız sizin için ne kadar önemli? Bunu değerlendirdiğiniz zaman sosyal medyanın reklamcılığın içindeki yeri ortaya çıkıyor. Örneğin çok lüks bir saat markasının Facebook'ta bulunmasının bir manası olmayabilir ama hızlı tüketilebilen ürünler, popüler ve insanların sürekli olarak etkileşimde bulunması gereken markalar için sosyal medya çok önemli. İnternetin gücüne çok inanan biri olarak şöyle bir örnek verebilirim: Bizim geliştirdiğimiz, genel stratejisi sadece internette pazarlama üzerine kurulu bir bahis sitesi, ilk rakibi hariç diğer tüm rakiplerinin önüne geçti ve ciro olarak ikinci sıraya oturdu. Sosyal medyada reklam doğru yerde ve doğru alanda kullanıldığında çok verimli hale geliyor. İnternetten dijital içerik tüketimi had safhada artık. Yeni nesil bunun iyice içine doğmuş durumda ve bununla yaşıyor. Arkadaşımın 6 yaşındaki kızı Youtube'u açıp Pingu seyrediyor. Ya da 20'li yaşlardaki kuzenlerim için Facebook ve Windows Live Messenger olmayan bir dünya düşünülemez hale gelmiş durumda. Dolayısıyla dijital içerik tüketiminin olduğu alanlar, gün geçtikçe daha da önemli hale gelecektir.

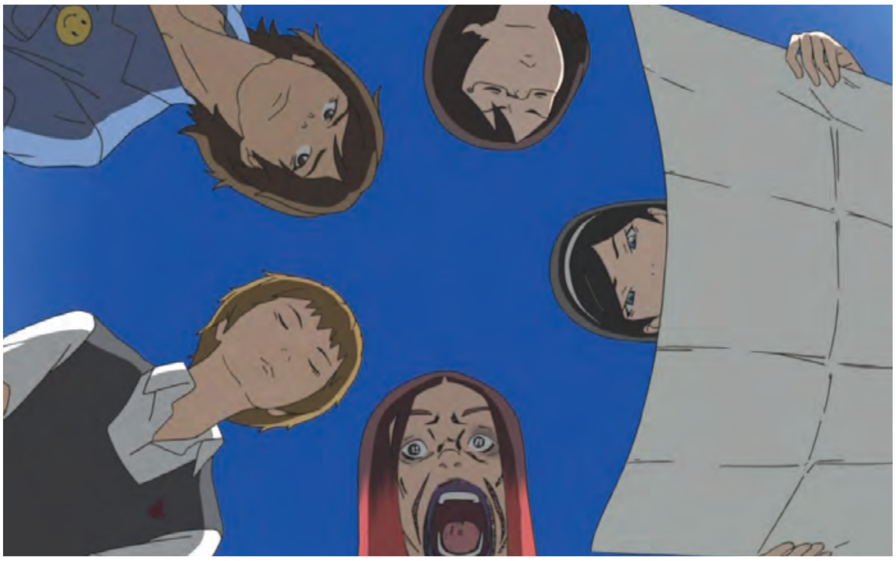
Aslında çok kısa bir dönemden bahsediyoruz. Bundan 10 sene öncesinde, henüz cep telefonu yokken ev telefonundan anlaşıp buluşabiliyorduk mesela.
Tabii, hatırlıyorum da bir arkadaşımı 3 saat beklemiştim vapur iskelesinde. Zaman da çok önemli değildi herhalde o günlerde. Şimdi zaman çok önemli, insanların zamanı çok kıymetli. Bir de şunu düşünmek lazım, bundan 50 sene önce büyük bir şehirde yaşayıp profesyonel olarak çalışan bir insanın bile çevresinde maksimum 50-60 kişi vardı. Şimdi resmi rakamlar ortalama bir insanın Facebook'ta 150 arkadaşı olduğunu söylüyor. Benim gözlemlediğim kadarıyla ortalama bir gencin Facebook listesinde 400-500 kişi var. Birazcık çevresinde popüler bir kişiyse 700-800'i buluyor. Çevrende bu kadar çok insan varken, bu durum ilişkilerine de yansıyor. "Ben sevgilimden ayrıldım başkasını bulurum, ondan ayrıldım nasılsa orda bekleyen bir sürü insan var" şeklinde bir kafa yapısına geçiyor insanlar. İnsan ilişkileri de böyle oluyor, zamanı tüketim şekli de. Seninle sözleştik de buluşamadık mı, Foursquare'den bakıyorum kim var yakında, arıyorum hadi oturalım bir kahve içelim diye. Bu sosyolojik olarak inceleniyordur muhakkak ama insanların üzerindeki yansımaları dehşet verici bir hızla değişiyor. Foursquare dedik de ben check-in yapmayı unuttum buradan…
ve Burak Foursquare'de check-in yapmaya başlar…



OCCULT ACADEMY

GEÇMİŞTEN GELEN BİR FELAKET SENARYOSU -İPEK CEVAHİR





ÖZEL WALDSTEIN AKADEMİSİ, etrafında açıklanamayan olayların döndüğü, halk arasında "Occult Academy" olarak da nam salmış gizemli bir okuldur. 1999 yılında okul müdürünün öldürülmesinden sonra, kızı Maya ortaya çıkarak okulun başına geçer. Büyüden ve dolayısıyla babasının kendisini adadığı bu okuldan nefret eden Maya'nın amacı aslında Waldstein'i kapattırmaktır ama bu sırada karşısına Uchida Fumiaki adlı bir zaman ajanı çıkar. 2012 yılından gelen Fumiaki'nin amacıysa "Nostradamus'un Anahtarını" yok etmektir; çünkü Temmuz ayında akademide aktif hale gelecek anahtar, uzaylıların dünyayı işgal etmesine sebep olacaktır. Bu yüzden de gelecek hiç de parlak bir yer değildir.

Öğretmen olarak akademide yer alan Fumiaki akademideki anahtarı bulup yok etmeye çalışırken, müdür olan Maya'nın da akademiyi yok etmeye çalışmasından dolayı yolları kesişen ikili, kendilerini kasabada gelişen gizemli olayların içinde bulurlar.

A-1 Pictures'ın *Anime no Chikara* programı başlığı altındaki serilerin üçüncüsü olan Occult Academy, paranormal olaylarla dalga geçen ama bu sırada kendi ciddi konusunu da sürdürmeye çalışarak komediyle gerilimi bir arada işleyen bir seri. Fakat böyle bir hikâye daha iyi işlenebilirdi. Örneğin konuyu güzelce tanıtıp harika bir giriş yapmışken, serinin yarısında düşük tempolu "haftanın canavarı" temasına dönüşen konulara yer verilmesi yerine başlardaki heyecan korunabilseydi, ayakları daha yere basan bir seri ortaya çıkardı. Buna rağmen bu bölümlerin hiçbirinin sıkıcı olmaması güzel bir şey, daha uzun bir seri olsaydı muhtemelen bu bölümler daha az göze batardı.

Derin, karanlık ormanlar, ürkütücü mağaralar, görkemli binalar ve boş yollar serinin genelinde karşımıza çıkan tasvirler ve tüm bunlar kaliteyi elden bırakmadan başarılı şekilde detaylandırılmışlar. Serinin çoğu zaman koruyabildiği yarı ciddiyeti içinde karakter tasarımları da fazlaca olgun görünüyor ama bu olgunluğa rağmen yine de eğlenceliler (ne de olsa seri boyunca yeri geldiğinde mızrak sallamak ya da çıplak bir adamdan kaçmak gerekebiliyor). Yan karakterlerimizse sempatik fakat pek bağlayıcı değiller. Büyük bir çoğunluğu, izleyicinin kendini kaptırıp akıbetini merak edeceği ya da aksiyon içinde gözlerimizin arayacağı tipler değil. Aralarından birkaç tanesine yeteri kadar zaman ayrılıp tanıtılmış ama gene de bu azınlıktan "sıkı" bir arkadaş grubu hissini alamıyoruz. Bunun sebebi ana karakterlerin fazlaca baskın hale getirilmesi olabilir. Ana karakterlerin sırları yüzünden yan karakterlerle aralarında bir duvar var gibi. Eminim daha uzun bir seride yan karakterleri daha iyi anlatabilirlerdi ve onları daha çok sevebilirdik.

Occult Academy (Seikimatsu Occult Gakuin), belki geçen yılın başyapıtları arasında yer almayabilir ama eğlenceli zaman geçirebileceğiniz 13 bölümlük kısa bir seri. Benim gibi gerilim filmlerini bir gözü kapalı izleyen birine bile kendini sonuna kadar takip ettirmeyi başardı. Büyüden, paranormal olaylardan ve gerilimden garipçe bir espri anlayışıyla hoşlanıyorsanız denemelisiniz.

KÜNYE

Yönetmen: *Tomohiko Ito*
Senaryo: *Seishi Minakami*
Tasarım: *Gatou Asou, Takahiro Chiba*
Animasyon Yönetmeni: *Takahiro Chiba*
Stüdyo: *A-1 Pictures*

Tsundere Maya!

ŞİMDİYE KADAR ONLARCA seride boy boy tsundere karakterler gördük. Tsundere'nin ne olduğunu bilmeyenler için Maya güzel bir örnek olabilir. Basitçe, hisleri konusunda ilk başta katı görünen, çoğu zaman acımasız, hatta saldırgan olabilen ama içinde kibar ve sevecen bir yanı da olan karakterlere tsundere deniyor. Oldukça popüler olan bu tipleme, sürekli farklı kalıplarda önümüze sunulsa da hâlâ olmazsa olmazlar arasında.

Fakat Maya'ya tam olarak *tsundere* diyemiyorlar çünkü -ikinci bölümün sonunda da dendiği gibi- bu terim 1999'da henüz yoktu. Şaka bir yana, tsundere karakterler daha önceleri var olsalar da bir teoriye göre terim 2002'de, internette ortaya çıktı.





xxxHolic Finali Duyuruldu

CLAMP'IN FANTASTİK SERİSİ xxxHolic'e de veda etme vakti geldi. 2003 yılından beri devam eden seride sona yaklaşıldığı bir süredir hissediliyordu zaten. Şubat ayında yayınlanacak son manga bölümüyle xxxHOLiC: Rou böylece noktalanırken, mart ayında Japonya'da piyasaya çıkacak 19. cildin yanında xxxHolic: Rou'nun ikinci OAV bölümü de verilecek. Aslında hâlâ daha merak edilen bazı noktaların bu kadar kısa sürede cevaplanamayacağı teorileri, Rou'dan sonra bir devam serisi daha olabileceği yönünde ama henüz bu konuda bir açıklama yok.

Üretken bir ekip olduğunu kabul etmemiz gereken CLAMP ise ara vermiyor. Kısa bir süre önce yayınladıkları Gate 7 başlıklı one-shot mangalar da seriye uyarlanıyor. Şubat ayında yayın hayatına başlayacak olan Gate 7'ı CLAMP severler kaçırmasın.



Berserk Film Oluyor

BUNDAN BİRKAÇ AY ÖNCE yeni bir Berserk yapımı duyurulmuştu hatırlarsanız. Artık efsanevi hale gelen aralıklarla devam eden bir mangası olmasına rağmen okuyucularının gene de dört gözle bekledikleri Kentarou Miura'nın mangası Berserk'in bu yeni yapımı, söylenenlere göre mangadaki hikâyeyi uyarlayacak bir projenin ilk bölümü. Filmin 2011'de Japonya'da gösterime girmesi planlanıyor. Bu projenin devamı film serisini mi oluşturacak yoksa TV ve OAV yapımlarını da görecek miyiz acaba?



Fate/Zero Geliyor!

TYPE-MOON'UN 2004 YILINDA çıkarttığı görsel romanı Fate/stay night'dan uyarlanan anime serisi, yayınlandığı 2006 yılından bu yana (gizemli bir şekilde) popülerliğinden hiçbir şey kaybetmedi ve -hikâyesi teknik olarak bitse de- hâlâ hayranları tarafından ilk günkü gibi takip ediliyor. Görsel romandaki senaryolardan biri olan Unlimited Blade Works'ün geçtiğimiz sene filme uyarlanmasıyla birlikte anime hayranları arasında "yoksa sırada Heaven's Feel senaryosu mu var" fısıltıları yayılmıştı. Ama sevindirici bir haber geldi, Fate/Zero.

2006'da Gen Urobuchi (Nitroplus), Type-Moon işbirliğiyle 4 ciltlik Fate/Zero romanını yayınlamıştı ve bu romanda FSN'de bolca duyduğumuz 10 yıl önce yaşanan savaş anlatılıyordu. En son duyurulan habere göreyse Fate/Zero, Ufotable stüdyosu tarafından animeye uyarlanacak. Kadronun da şimdiden açıklandığı yeni yapımın fazla uzak olmaması dileğiyle beklemedeyiz.





Ekran İçinde Ekran

Gainax'ın son harikası Panty & Stocking with Garterbelt, beklentileri boşa çıkartmadı ve özellikle Gainax hayranları için 13 bölümlük bir fırtına yarattı. Kesinlikle son zamanlarda en çok güldüğüm, mantıksız ve çoğu bilindik klişelerle dalga geçen bu parodi serisinin özellikle 10. bölümü hakkında en çok konuşulan bölümlerden bir tanesiydi. Her bölümü iki parçaya ayrılan ve hepsi farklı yönetmen ve senaristler tarafından yapılan PSG'nin bu bölümünde karakterlerimiz bir müzik klibi içinde parçalarını seslendiriyorlardı ve bize de çok sayıda tanıdık yüzün PSG uyarlamalarını izlemek düşüyordu.

Sırasız bir şekilde listeyi çıkartabilenlere göre "klip" boyunca gördüğümüz tanıdık simalar The Beatles, Elvis Presley, Nirvana, Jimi Hendrix, Kiss, Queen, Lady Gaga, Gorillaz, Marilyn Manson, Sex Pistols, T.A.T.U., My Chemical Romance, Guns N' Roses, Pink Floyd, King Crimson şeklinde uzayıp gidiyor.

Tabii seriyi izlemeyenlerin direkt olarak bu bölümü izlememelerini tavsiye ederim çünkü her ne kadar klibin konuyla (konuyla...) pek bir bağı olmasa da baştan beri süregelen o genel mantık dışı havayı tatmadan izlemenin bir eğlencesi olmuyor.









HAYALET GEMİ

Yiğitcan Erdoğan
yigitcan@oyungezer.com.tr

ἀναρχίᾱ

Romantik olmak zor konu politikaya geldiğinde. Kitaptaki tanımı belli oysa ki, bireyler arasındaki ilişkilerin düzenlenmesine denir. Bu tanımdan daha romantik olabilir misiniz? En azından böyle olması gerekir, hafif buğulu gözlerle ve güzel kelimelerle yapılması gerekir politikanın. Ama hep bağırır politikanın içinde kaybolmuş olanlar, pankartlarıyla ya da biber gazlarıyla bağırırlar. Sesleri hep yüksektir onların.

Merhaba. Bu sayfalardan tanışıyoruz sizinle. Aynı benim bu dergiye girmeden önce Serpil'le, Kaan'la, Tuğbek'le tanışmam gibi. Ama herkesin ufak tarafları vardır hiçbir yerde sergileyemeyecekleri. Sadece, bazen, Eren'in tüm yıldızları denk düşerse art arda, o zaman ortaya çıkar onları sergilemek için meşru fırsatlar. Benimki de bembeyaz bir caddede geldi işte. Ancak güzel kelimelerle anlatıldığında önemsiz gözükecek bir günde. "Bembeyaz." Ne kadar güzel bir kelime. Karla kaplı bu kelimenin imâsını bıraktığı cadde. Sakin, sessiz, her şeyin hiçbir şeye karıştığı, kafasını alıp giden adamların içini doldurduğu bir cadde. Benim caddemin beyazlığı bu yüzden değildi. Öldürücü bir beyazdı bu; nefes almanızı zorlaştıran, gözlerinizi yakan, sizi durduğunuz yere yıkan türden. İçinde insanlar kayboluyordu çığlıklar atarak. Bazı çığlıklar nidaydı, Bazısı ise acı. Hepsi amaçlıydı. Hepsinin sebebi aynıydı.

Merhaba. Yaklaşık üç buçuk senedir yazıyorum bu dergide ben. İlk kelimelerim Oyungezer'e seçilecek kadar yeterli bulunduğunda on altı yaşındaydım. Şimdi yirmi olmama iki ay kaldı. Onlarca yazı geçti bu dört yaş arasında. On yedi ders, otuz üç final, on beş final, altı kız arkadaş, dokuz çok yakın arkadaş, onlarca kitap ve bir bayağı acı verici dövme ekledim o zamandan bu zamana. Güzel kelimeler iç içeydi hep bunlarla. Bu sefer değil. O beyaz asfaltta değildi.

Yönetilmek istemiyorsunuz. Siz ve ben ve bu yazıyı okumayan kayıp milyonlar. Yönetilmek istemiyor bu dünya üzerinde kimse. Macchiavelli'nin sentorudur bunun kırılışı, kanıtı. Realist Macchiavelli insanların yönetilmek istemediğini bilir. Bu yüzden sentordur onun tasvir ettiği hegemon. Üst vücudu, insan tarafı yani, izinle yönetir. O tarafın beklediği biat onay gerektirir. O onayı da alır hegemon; tatlı dille, iknayla, müzakereyle, tavizle. Alt tarafı ise sert toynaklarla doludur. O da korkutarak koyar hükmünü. Yönetilmeyi iki türlü de istemez insanlar. Hegemonlar bunun onların iyiliği için olduğunu söyleyerek alır istediklerini. Belki de haklılardır, ama hesaba katmazlar yönetilmek istemeyenin hayatında dış yönetimin hiçbir şey değiştirmeyeceğini. Bu anne karnındaki çocuk gibidir işte; olmaz, kabul etmez başka bir kanı kendi dolaşım sisteminde. Bu devlet olamamış ulusların propagandasıdır en nihayetinde. Kendi kendini yönetmek, başkasınınkinin altına eğilmekten daha kabul edilebilir gelir. Genç çocuk ulusu için öldürür 1936'da. Sonra İrlanda Cumhuriyet Ordusu İrlanda Cumhuriyeti olur, 1937'de başka bir genç bir bar kavgasında can alır. Politik olarak dünyalar tersine dönmüştür; ama insan aynıdır, yönetilmeyi kabul etmez kendi damarlarında. Edemez. Edemedikçe de hegemon üstüne gider dört ayağıyla.

O beyaz caddede o vardı o gün. İngiltere'de harç zamlarını protesto eden gençlerin yüzünde de. Fransa alt üst olup, Yunanistan alevlere karışırken de aynıydı dert. Belki yönetilmek istemediklerini artık bilmiyordu insanlar. Yüzyıllar geçmişti, üstelik onlar da henüz kendi kendilerini yönetmek istemiyorlardı. Ve orada, her şeyin tepesinde, bir şeylerin düğmesine basan takım elbiseli adamlar birilerini yönetmeye çalışıyordu. Her şey yanar, benim fakültemin önü bembeyaz bir gazla kaplanır insanlar nefes alamayarak yere düşerken. Kötü kan işte bu. Kendi kanını kullanmayı öğrenene kadar o 0 RH- kanla istemeden savaşan insanların kapalı sonsuzluğu. Kendi kendini yönetmeyi öğrenene kadar insanlığın vereceği hapis savaş. Sentorun hükmü. Ya kendi dizginlerini alacak o anne karnındaki çocuk küçük ellerinin arasına ya da kötü kan akmaya devam edecek. Sizin vücudunuzdan hiçliğe, siz o hiçlik olana kadar.

Yönetilmek istemiyorsunuz. Siz ve ben ve bu yazıyı okumayan kayıp milyonlar. Yönetilmek istemiyor bu dünya üzerinde kimse.





HAD SAFHADA

Sinan Akkol

sinan@oyungezer.com.tr

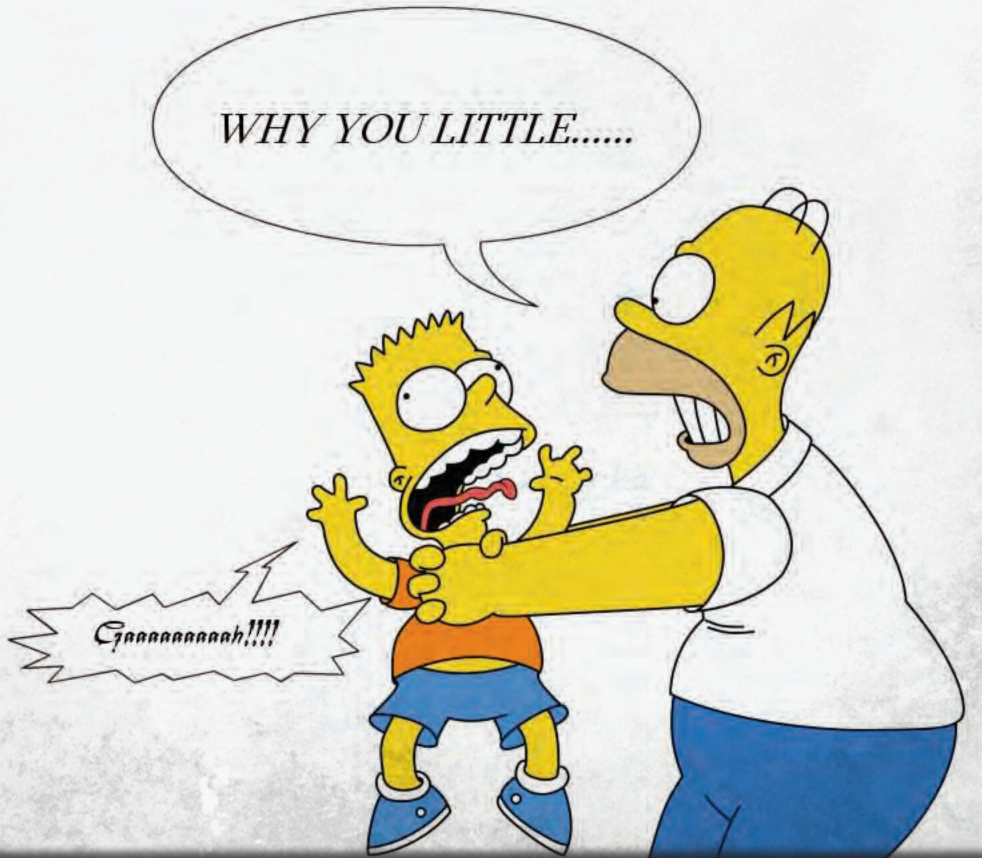
Nezaket

Etrafımıza nezaket göstermeye ne kadar az dikkat ediyoruz, farkında mısınız? Bir "özür dilerim", bir "önce siz buyurun", bir "efendim?" demektense "oha, dikkat etsene kardeşim!" veya "hop, sıraya geç" hatta "buyur?" demeyi tercih eder olduk. Bu birbirimize yaptığımız bir kötülük aslında. Sosyal durumlarda, özellikle de gergin olanlarında karşımızdakine haklı, güçlü çıkabilmek için otomatikman kabalığımızı ön plana çıkartıyoruz. Bu durum özellikle de direksiyon başındayken x10 alarak gerçekleşiyor ve utanarak belirtmeliyim ki, ben de bu kurala bir istisna değilim ne yazık ki… Olası bir "dayak" durumundan kaçınmak için "özür dilerim hata bende" demek, hata bizde olmasa bile sağ eli kaldırıp "mühim değil kardeşim, iyi günler sana" işareti yapmaktan kaçınıyoruz.

Yabancı bir ülke, özellikle de Avrupa'ya gitmiş olanlara garip geliyor olmalı insanların birbirine gösterdiği nezaket. Bu otomatik gerçekleşen, insanların ruhlarına işlemiş bir hareket şablonu. Halbuki biz Türklerin birçok sosyal konuda Avrupalılardan ileride olduğumuz gerçeği var. Geçenlerde Avrupalı aileler için "evinize misafir gelirse nasıl davranmalısınız" kavlinden yazılmış bir kitap gördüm, çok eğlendim. Kitapta ciddi ciddi "kalkıp misafirinizi kapıda karşılayın" diyor, hemen peşi sıra ise "aç olup olmadıklarını sormalısınız, eğer açlarsa onlara yiyecek hazırlamaya üşenmeyin" diye devam ediyor. Demek ki misafirperverlik konusunda bizden alacakları yüzlerce ders var adamların. Evimize gelen bir misafirin ayağına terlik tutmaktan evin en değer verdiğimiz köşesinde oturtmaya, normalde 20 dakikada geçiştirdiğimiz yemek hazırlama ritüeli için saatlerce uğraşmaya, misafiri olabildiğince evde tutup bonus puan almaya çalışmıyor muyuz hepimiz? Bu, pek tanımadığımız yeni komşumuz da olsa çok çok uzaktan bir akrabamız da olsa böyle olmuyor mu? Peki bu yeni komşumuz evin dışında omzumuza çarpsa, pek tanımadığımız akrabamız arabayla trafikte çok hafif bir terso yapsa direkt olarak odun kıvamına geliriz değil mi? Kişiler aynı, ama mekân evin dışı olunca neden öküz damarımız kabarıyor?

Bunun cevabı bende değil. Sosyologların araştırması gereken bir konu bu. Her toplumun işleyişinin altında yatan sebepler farklıdır, bunları değiştirmek de çok zordur. Benim yapabileceğim tek şey, elimden geldiğince beklediğim nezaketi etrafıma göstermek. Birisine "özür dilerim" derseniz çıtkırıldım olmazsınız, yumuşamazsınız, birden bire sosyal dereceniz sıfırlanmaz. Aksine, belki de o kişinin bir sonraki sosyal çatışmasında "özür dilerim" demeyi hatırlamasını sağlamış olursunuz.

Her toplumun işleyişinin altında yatan sebepler farklıdır, bunları değiştirmek de çok zordur. Benim yapabileceğim tek şey, elimden geldiğince beklediğim nezaketi etrafıma göstermek.





RÜYA TAMİRLERİ

C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

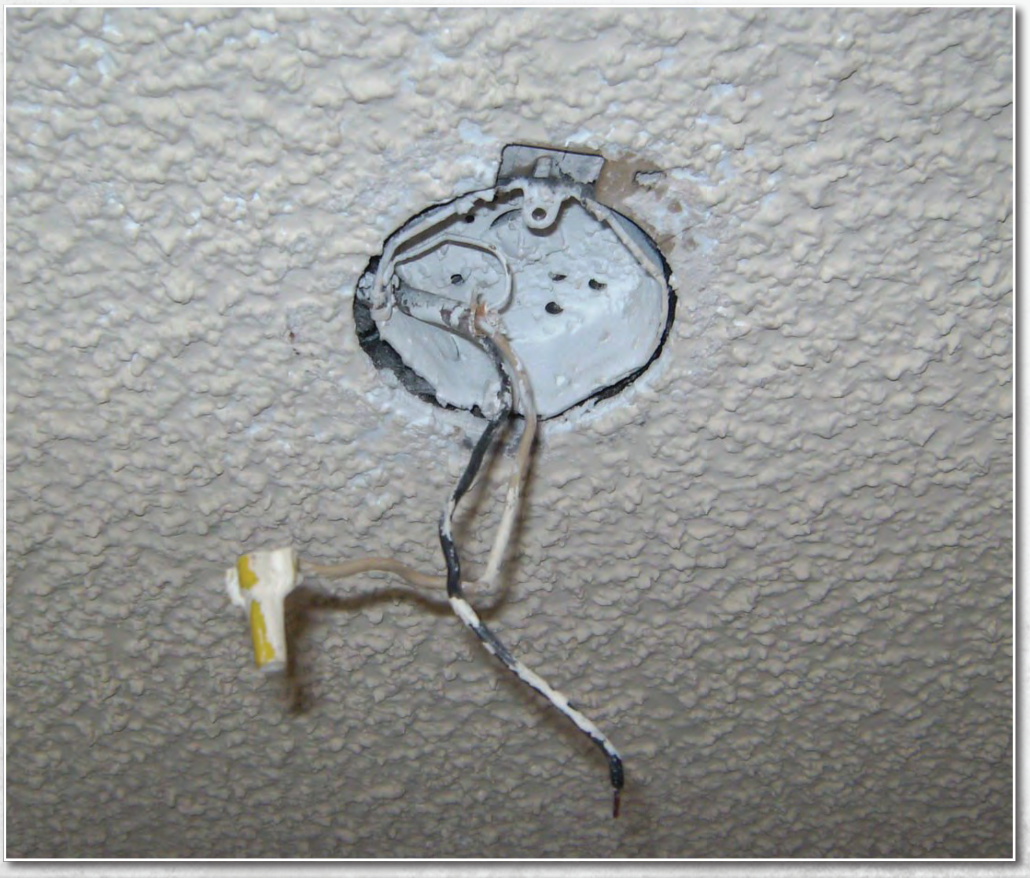
Olan ve bir daha olmayacak olan

Kansız yaraların, tentürdiyotsuz pamukların daha çok acıttığını öğrendim bayağı bir zaman önce ama en çok özlediği hâlâ o ilk acıtan yara.

Küçüktüm, dedemin hasta olduğu haberi gelince annem ve babam bizi bırakıp apar topar şehir dışına çıkmak zorunda kalmıştı. Ablamla ben fena çocuklar değildik, başımızın çaresine bakabiliyorduk. Ders çalışmayı, vaktinde uyanıp okula gitmeyi, dişlerimizi fırçalamayı ihmal etmeyecek kadar aklı başında (ya da sıkıcı) tiplerdik. Okuldan geldiğimizde bize uğrayacak, yemek falan getirecek iyi komşularımız da vardı. Ama eldeki koşullar hâlâ bir sorunu çözemiyordu, annemleri özlüyorduk...

Kaçıncı günde dramaya bağladığımı bilmiyorum ama bir hafta sonu sabahı radyoda acılı bir türkü başladığını ve gözyaşlarımın pıtır pıtır döküldüğünü hatırlıyorum. *"Babamın bir atı olsa binse de gelse, annemin yelkeni olsa açsa da gelse"* diye sözleri olan, uzaklara gelin gitmiş bir kızın türküsüydü bu ama basbayağı beni anlatıyordu! *"Annesinin bir tanesini hor görmesinler"* diyordu, *"Uçan da kuşlara malum olsun, ben annemi özledim, hem annemi hem babamı, ben köyümü özledim"* diye içli içli anlatıyordu. Bizim vakamızda ortada bir köy yoktu belki ama zaten türkünün orasına gelene kadar ben çoktan havaya girmiş hüngürdemeye başlamıştım (sanırım). Sözlerin ille de *"annem babam dedemi görmeye gitti, çünkü dedem hasta, peki biz napçaz şimdi, çok özlüyoruz, kuşlara da malum olsun ama malum ne demek, daha öğrenmedik okulda"* olmasına gerek yoktu. Ben beni ağlatacak kısmı, şarkının içindeki özlem hissini çoktan kapmıştım.

Şimdi de öyle... Gün boyu dinlediğim ve giderek konudan alakasızlaşan şarkılarda, "uçan da kuşlara malum olsun" diye bekleyen o kızın evlenip de gittiği o memleketten bile daha uzak bir yerlerin sesleriyle anne babamı, ablalarımı (*"kardeşlerim yollarımı bilse de gelse"*) özlemeye devam ediyorum. O radyonun yanında oturup ağlayan kızı hatırlıyorum böyle durumlarda. Elimde değil, o kızı da özlüyorumdur belki biraz ama eski "ben"lerimizi sonradan sevmek, özlemek, çocukluğumuzu giderek büyüyen bir şefkatle anmak hepimizin kaderi, yapacak bir şey yok.



Özlemenin tadını sevenlerdenim ben. Sadece eninde sonunda kavuşacağımı bildiğim sevdiklerimi, ofisten çıkınca soluyacağıma emin olduğum temiz havanın kokusunu, birkaç ay sonra yine gelecek olan taze baharı değil, bir daha yaşanması mümkün olmayan anları da özlemeyi seviyorum. Bisikletten düşüp dizimi yardığım ama "evet, öğrendim" diye sırıttığım o akşamüstünü de özlüyorum. Bana öğrenmenin bedelini tentürdiyotlu pamuklarla öğreten, yarası hâlâ bir yerlerimde sızlayan o ana bir daha dönemem artık. Kansız yaraların, tentürdiyotsuz pamukların daha çok acıttığını falan da öğrendim bayağı bir zaman önce ama işte aklımda kalan, hatırladıkça çok özlediğim bir şey o. Evimizin olduğu sitenin orta bahçesinde, ne zamandır bisikletiyle akrobasi yapan arkadaşlarla kapışmaya kalkmak, ilk virajı dönerken sürüklenerek yuvarlanmak, yarışı kaybettiğini bacağından sızan bir kırmızı sıfırla görmek... Eminim bu kadar anlamlı bir an değildi, halbuki hatırlarken, özlerken o kadar güzel ki...

Neyse işte, bir yerlere bağlamayacağım bu özlemelerimi. Şarkılar çalıyor hatırlıyorsun, rüzgârlar esiyor hatırlıyorsun, bir rüya görüyorsun, eski bir kelimeyi söylüyorsun, bir sokaktan geçiyorsun, bir okula bakıyorsun ve hepsinde hatırlıyorsun, özlüyorsun. Seninle birlikte ölecek de olsa, senden başka kimse bilmese de özlenecek şeylerle dolu bir hayat bırakmak, sadece kendin için, bir zamanlar hissedebildiklerin için... Özlemek güzel.



DHARAMSHALA

Tuğbek Ölek

tugbek@oyungezer.com.tr

Yol manifestosu

Koşmanın seni daha uzağa götürmediğini, kaçtığın her şeyin seni yakalayacağını, hayatın uzun bir yolculuktan başka bir şey olmadığını yine yolda öğreneceksin, yol öğretecek sana.

Düzlükleri yürüyeceğiz, dağları aşacağız, sahilleri, sokakları, terk edilmiş binaları, kalabalık meydanları geçeceğiz. Nereye gittiğimizi önemsemeden, kilometreleri saymadan, sadece yolun keyfini çıkaracağız. Niye yürüdüğümüzü kurcalamaya gerek var mı? Ağzın varsa yiyeceksin, ayağın varsa yürüyeceksin. Fazlasını bilmek şart mı?

Yürüyeceğiz arada bir soluklanarak ama yorulup bir kenara çökmeyeceğiz, önümüzü kesseler de, paçamıza yapışsalar da yürümeye devam edeceğiz. Gittiğimiz hiçbir yer yok… gidilen bir yer, gidilmesi gereken, varılacak bir son durak… hepsi gitmemekle eşdeğer.



Yol üzerinde uğranacak duraklar, görülecek şeyler olduğunu bilmek yetecek bize. Ne olabileceklerini umursamayacağız, umudun korkunun kardeşi olduğunu unutmayacağız. Ya olursa ve keşke olsa, ne farkları var ki?

Ve gerçekten yuvarlaksa dünya kaçınılmaz olarak başladığımız yere döneceğiz bir gün. Başkaları bir arpa boyu gidemedim diye ağlayabilir, biz "Ne yolculuktu be!" diye keyifleneceğiz. Ama o gün ve o an içinde olmayacak yolculuğumuz.

Sırtımızdaki yükler yavaşlatmayacak bizi. Çünkü ne binerse binsin sırtına, daha güçlü basacak ayakların. Kasların güçlenecek, adımların hızlanacak. Seni durdurmaya çalışan ne varsa sana daha fazla güç katacak. Bil ki seni durduracak tek yük kafanın içindeki. Çünkü o arttıkça ışıklar kararır ve karanlık aşağı çeker seni. Kafanda kas yok ki yüklendikçe güçlensin. O yüzden bırak bütün kaygıları, korkuları, hayal kırıklıklarını. Korkma, eğer kafan rahatsa omuzların Atlas'tan fazlasını da kaldırır.

İlk önce çabalamaktan, yorulmaktan korkmayı bırak. Yorgunluk sadece bir haleti ruhiyedir. Yaşanmışların hayaletidir. Yaşanmışları geride bırak, hatıralardan fazlası kalmasın sende. Dünün dertleri dünde kalsın. Vücudun çabalamaktan kırılsa bile, huzurlu bir uykunun silemeyeceği bir yorgunluk yoktur. Ama dertlere gömüldüyse başın, yılların uykusu bile hiçbir şeyi silmez.

Perdeleri ört, ışıkları kapa, kapıyı çek… Kapa hepsini, sadece kalbini aç ve düş yollara. Ne sana yol gösterecek deniz fenerlerini arasın gözlerin ne de mutluluk vaat eden haritaları. Önüne bak, ayaklarının dibine, bir adım ötesine, bir sonrakine ve bir daha sonrasına. Önünde uzanan, baktığın şey yol, adımlarını bekleyen. Ufku taramasın gözün boşuna, önündekini görmek için yıldızları incelemesin. Çünkü uzaklara dalıp gittikçe, ayakların durur ve sen senden fazlasını anlamak için çabaladıkça bütün bildiklerin yanlış olur. Kendini anlamayan başkalarını nasıl bilsin, nerde olduğunu bilmeyen aradığını nasıl bulsun? Ve sen kendini anladığında bütün dünyanın gizemleri dize gelir, nerede olduğunu bildiğin gün tüm evrene uzanır ellerin. Büyü mü, mucize mi? Tek bir şeyi bilerek her şeyi bilebilir mi insan? Şeytan oyunu mu, biyolojinin ya da teolojinin gizemli yolları mı? Kimin umurunda? Kendini kaybeden her şeyi kaybeder, kendini bulan her şeyi bulur. Fazlasını bilmeye gerek var mı?

Ve sen başkalarını anladığında gerçekten, suçlamayı da bırakacaksın üzülmeyi de. Göreceksin ki tüm dünya önüne dikilse de, yoluna gül serse de sen ne hızla gidiyorsan o hızla gidiyorsun yine. İşte o zaman kimsenin seni yolundan etmesine izin de vermeyeceksin. O zaman anlayacaksın "Bana boş yere kötülük ettiler" demenin ne denli budalaca olduğunu. Kötülüğün ve iyiliğin olmadığını. Yaptığın her iyi şeyin dönüp dolaşıp yoluna çıktığını göreceksin.

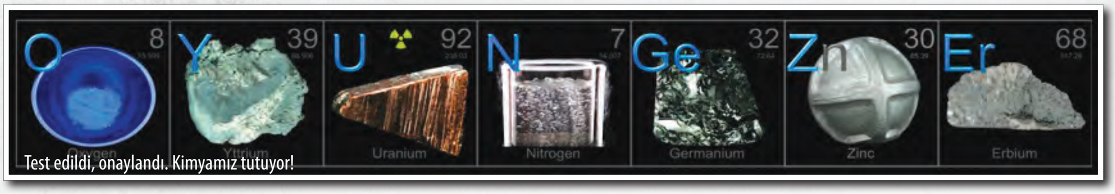
Daha pek çok şey öğretecek yol sana: Koşmanın seni daha uzağa götürmediğini, kaçtığın her şeyin seni yakalayacağını, hayatın uzun bir yolculuktan başka bir şey olmadığını… Bir artı birin çok ettiğini ve sen sen olduğun sürece hiç yalnız kalmayacağını… Ama şimdi hiç takma bunları kafana. Adımlarını at, yol hepsini getirecek sana…

Belki tüm bu yolculuk boyunca oturduğun koltuktan kalkmayacaksın. Belki gözlerin de kapalı olacak. Belki bir an sürecek yolculuk. Belki bir ömür sadece yürüyeceksin. Asla mükemmel olmayacak hiçbir şey. Ve başladığın yere dönersen bir gün sen sen olmayacaksın. Gittiğin yol ise adımların geçtiği topraklar değil, ilk adımı atan sen ile son adımla gelen sen arasındaki fark olacak sadece.

Posta İdaresi



"O anımı biri fotoğraflayabilseydi, sanırım mutsuzluğun resmini çekmiş olacaktı."



Test edildi, onaylandı. Kimyamız tutuyor!

Ne zaman biri karşıma çıkıp da erkekliğinden, bir futbol takımının taraftarı olmaktan veyahut bağlı olduğu ırktan gurur duyduğunu söylese, şaşkınlık içinde o bariz soruyu soruyorum: Neden? Seçim şansının olmadığı ya da elde etmek için en ufak bir çaba sarf etmediği bir şeyden nasıl gurur duyabilir insan? İçimizdeki o duyguyu haklı çıkaran bu değil midir, aksi takdirde kendini beğenmişlikten ya da istimnadan farkı olmayan?

Ciddi başlayıp, sonuna doğru cıvıyacak yeni bir Posta İdaresi'ne daha hoş geldiniz.

YAMALASAK DA MI SAKLASAK?

Öncelikle merhaba sevgili OGZ ailesi. Ben sizi ilk kez okudum ve incelemeler olsun haberler olsun samimiyet olsun, takdir edilesice buldum.

Şemsi Paşa Pasajı'nda takdir edilesiceler sizi!

Ekibimizle yaptığımız Medal of Honor Türkçe yama projesini derginizde yayınlamanız beni bu dergiyle buluşturdu ve çok sevdim, artık devamlı takipçinizim. Şimdi sizden bir isteğim olacak izninizle...

Aramıza hoş geldin Berkay! İzin ne demek, tamamen kulağız (Chicken Translate Ltd. Şti.).

Biliyorsunuz ki Türk oyuncuların büyük bir bölümünün en büyük dertlerinden biri oyunları gelişigüzel, senaryoyu anlamadan oynamak. Bunun sebebi her oyuncunun yeterli düzeyde yabancı dil bilmemesi. Zaten Türkçe çıkan oyunların -ki bir elin parmaklarını geçmez- çok satmasının sebebi oyuncuların kendini bir filmin içinde buluyormuşçasına oynaması ve senaryonun bütün inceliklerini anlaması (şunu eklemek istiyorum, Steam'de Borderlands "Game of the Year Edition" indirimli bir şekilde satılıyordu ve indirimden önce biz de bu projeye başlamıştık ve gördük ki çoğu kişi oyunun Türkçe yaması çıkacak diye Steam'den oyunu satın almış durumda). Tabii olarak şöyle bir düşünce var Türk oyuncularda: "Madem oyun İngilizce ve biz gene bir halt anlamayacağız, o zaman ben bu oyuna para falan veremem, internetten indiririm." Böylece oyunların Türkçe çıkma ihtimali azalıyor ve buna bağlı olarak orijinal satış azalıyor. Böylece Türkiye'de oyun sektörünün gelişiminin önü kesilmiş oluyor. İşte biz burada devreye giriyoruz, yaptığımız iş elimizden geldiğince oyunları Türkçeye çevirip oyun sektörünü geliştirmek. Bu işten hiçbir kazancımız olmadığını, hatta sitemizin (oyunceviri.com) giderlerinin bile ekipten arkadaşların karşıladığını göz önüne alırsak bu gelişme için kendimizi bu işe adadığımızı rahatlıkla söyleyebilirim.

Şeytanın avukatlığını yapmak amacıyla bilinçli bir ikilem yaratalım öncelikle. Her oyuncunun yeterli düzeyde yabancı dil bilmemesi gayet doğal bir durum ve bilmeyen insanlar da bilenler kadar keyif alabilmeli oyunlardan, burada bir sorun yok. Diğer yandan hem orijinal eserin değerini daha iyi anlamak, hem de özellikle profesyonel oyunculuğun belirli bir seviyenin üzerine erişebilmesi için, İngilizce bilmek oyuncular adına neredeyse elzem bir yükümlülük. Burada insan ister istemez bir ikileme düşüyor. Yabancı dil öğrenimi ihtiyaçtan doğan bir durum olduğuna göre, ihtiyacı ortadan kaldırdığımızda öğrenme isteğini ve dolayısıyla oyunculuğun gelişimini baltalamış olmaz mıyız?

Fark ettiğiniz üzere gereğinden fazla düşünüyorum, her zamanki gibi. Daha doğrusu bu kadar basit ve tek yönlü işlemiyor sistem, doğru yönde attığımız her adım yavaş yavaş ileri götürüyor bizi. İkilemden tamamen kurtulmak mümkün görünmese de, sizin gibi gönüllülerin sarf ettikleri çaba gerçekten takdir edilesi. Kendim de bu işle uğraşan bir insan olarak, ne kadar fedakârlık gerektirdiğini biliyorum. Bu yüzden, sahiden, hepinize çok teşekkürler.



14 Şubat'ı yalnız geçirmenize gerek yok, Companion Cube her daim yanınızda!

Gelelim isteğime; benim ve ekip arkadaşlarımın yaptıkları çalışmaları olabildiğince fazla oyun severe ulaştırmak için takdir edersiniz ki sizin gibi büyük bir kiteleye hitap eden bir kuruluşa yaptığımız çalışmaların yayınlanmasını rica ediyorum. Hatta mümkün olursa derginizde ufak bir köşeyi bize ayırmanız ve yazdığımız yazıları -yaptığımız veya yapacağımız yamalarla ilgili bilgileri- o ufak köşede yayınlamanız. Tamam çok şey istiyorum ama sonuçta bizler de sizler de aynı şeyi, yani Türk oyun sektörünün gelişmesini isteyen insanlarız ve bu yüzden bazı fedakarlıklar yapmamız ve yapmanız gerek (umarım emir verir gibi gözükmemişimdir).

Türkiye'deki oyun çeviri camiası son birkaç yıl içinde canlandı diyebiliriz aslında. Bir bu yüzden, bir de çeviri işine giren her insanın iki dile de yeterince hakim olmaması sebebiyle çevirilerimiz henüz yeterli olgunluğa ulaşamadı ne yazık ki. Yine de gayet başarılı amatör çalışmalar hazırlanıyor ve biz de bunlara yer vermeye çalışıyoruz, bu ayki DVD'mizde *Dragon Age*'in Türkçe yamasını verdik mesela. Dergi içinde bir köşe ayırmak pek mantıklı gelmedi şu an bana, ama faydalı bir içerik üretilebilirse neden olmasın?

Günümüzdeki AAA oyunlara bakarsanız, birçoğunun Almanca, İtalyanca, Fransızca, İspanyolca ve Rusça gibi dilleri destekleyerek geldiğini görebilirsiniz. Bunların arasında Türkçeyi göremiyor oluşumuz elbette üzücü ama artık her zamankinden daha umutluyuz. Yakın zamanda çıkan PS3 oyunlarından *Gran Turismo 5*'in Türkçe dil desteğiyle, *Killzone 3*'ünse Türkçe seslendirmeyle satışa sunulması harika gelişmeler. Önümüzdeki birkaç yıl içinde hem bu oyunların sayısının hem de satışlarının giderek artmasını umuyoruz. Bunun için de, doğal olarak, hepimize iş düşüyor.

Cevabınızı dört gözle bekliyorum. Son olarak yeni yılınızı kutlar tüm OGZ ailesine başarılar dilerim.
Berkay Öztürk

Okunasıca mektuplarda görüşmek üzere Berkay.

SAYGIDEĞER ŞEY

Kasvetli bir odada, Depeche Mode grubundan "Enjoy the Silence" çalarken, etraf aniden gri bir atmosferin etkisi altında kalmıştı. Elime bir kalem alıp Oyungezer'e bir şeyler yazarken buldum kendimi... Şarkının ve yalnızlığın etkisiyle etrafa, "Hayat... Evet, hayat aslında..." bakışları fırlatıyordum. Bir yandan sıcak çikolatamı yudumlarken (zenginlik efem) diğer yandan yazıma devam ediyordum ki... O sessizliğin içinde

telefonum sanki işkence görüyormuş gibi yüksek seste çalarken, diğer yandan, “Ben bu evi yıkarım arkadaşım!” edasıyla titredi. O anımı biri fotoğraflayabilseydi, sanırım mutsuzluğun resmini çekmiş olacaktı. Sıcak çikolata yazıma dökülmüş, telefonumu kapatmaya çalışırken, son derece deneysel küfürlerle hayatımı sorguluyordum. Ama yılmadım işte, orijinal metinde neler yazdığımı kimse bilemeyecek (isteyenlere sadece 9.90 dolara söyleyebilme hakkımı saklı tutuyorum) olsa da bu ikinci “çakma” mektubumla seninle iletişim kurma çabamı sürdüreceğim saygıdeğer Eren.
Deneysel küfür sayılır mı bilmiyorum ama bir zamanlar, çok afedersiniz, “saygidegerbok” şeklinde bir takma isim görmüştüm internette, o geldi aklıma. O gün bu gündür her *şeyi* bildiğimi iddia etmiyorum, edemiyorum. Kim bilir daha bilmediğimiz ne çeşitleri var (ve bu muhabbet hangi yoldan, nereye gidiyor).

***Enjoy the Silence* nefis bir parçadır bu arada; bir ara bütün remix ve cover'larını bulup dinlemeye adamıştım kendimi. İçinde sessizlik geçen ama tamamen alâkasız diğer iki parça için bakınız *The Sound of Silence* (Simon & Garfunkel) ve *My Gift of Silence* (Blackfield). Daha absürd bir şey istiyorsanız da alın size *4'33"* (John Cage), pür dikkat dinleyin.**

Neyse uzatmayayım, ben öncelikle size bir öneride bulunmak istiyorum. Biliyorsunuz Türkçe dil destekli oyun sayısı, üniversiteli olup da final haftası sabahlamayan öğrenci sayısı kadar az ve bence oyunu oyun yapan hikâyesidir. İngilizcem fena olmasa bile çoğu oyunun hikayesine tam anlamıyla hakim olduğumu söyleyemeyeceğim. Derginizde yeni bir bölüm yapıp, her ay güncel olsun olmasın, oyunun genel hatlarıyla hikâyesini anlatıp, karakter analizi yapıp üstüne puanlama yapsanız nasıl olur? Başka bir önerim de insanları yazmaya yöneltebilecek etkinlikler üzerinde saygıdeğer Eren. Mesela her ay, herhangi bir okur önceden incelenmiş bir oyunu kendi incelesin, sizin görüşünüzle, kendi görüşünü karşılaştırsın, ne bileyim, “Okurun Sesi” gibi bi olay meydana gelsin.
Bu dediğini ara sıra bazı inceleme ve ön incelemelerin içinde yapıyoruz aslında; bu ayki *Killzone 3* incelemesi mesela. Ek olarak Pixel bölümünde bu tür içeriklerimiz mevcut ama daha hikâye odaklı yazılar da hazırlanabilir, mümkündür.

“Okurun Sesi” fikri sanıyorum her editörün en az bir kez aklından geçmiş ve sayısız kez dile getirilmiştir. Hatta abartıp, “23 Nisan'da dergiyi çocuklar hazırlasın.” diyenimiz bile olmuştur; onlardır ki odunun tadını iyi bilirler. Fikrin bugüne dek uygulanmamış olmasınınsa geçerli sebepleri vardır ve okurlar daha çok internet sitesi aracılığıyla katkıda bulunmaları için teşvik edilmektedir. Diyorum ama, daha geçen hafta bir konuşma geçti aramızda, yeni bir fikir gelmişti aklımıza. Uygulayabilirsek yakın zamanda göreceksiniz ne olduğunu (Merak ♥ Kedi).

Son olarak bir sorum olacak saygıdeğer Eren. Bu yaşıma kadar (19) gördüğüm bütün TPS, FPS oyunlarını bitirdim ama nedendir bilmiyorum RPG türüne hiç bulaşmadım. Şimdi başlangıç olarak hangi güncel oyunu oynamamı önerirsin, başlar başlamaz oyunu karışık bulup, “eamaööööhöö” efektiyle bırakmak istemiyorum çünkü de?
Çok ağır rol yapma öğelerini korkutucu buluyorsan, yakın zamanda çıkan BioWare yapımlarına bir şans verebilirsin. Aksiyon ağırlıklı bir seri olan *Mass Effect* ile başladıktan sonra RYO dozajını artırıp *Dragon Age* ile devam edebilirsin mesela. Yine kısmen yeni oyunlardan *Fallout 3* var sevebileceğin, ama ben olsam ilk *Fallout*'tan başlayıp seriyi o şekilde oynardım. Ben on dört yaşımdayken karışık bulmadıysam, sen de bu vakit bulmazsın sanıyorum.

Neyse ben artık bitireyim bu mektubu saygıdeğer Eren. Derginiz hep kaliteliydi ama son aylarda derginizi daha bir “olmuş” havasında, kendinden emin, evrensel düzeyde kaliteli buluyorum. Yeni yılda da başarılarınızın devamını diler, çocuksu bir heyecanla kaçarım ben saygıdeğer Eren.
Murat Işık
Saygı kumkuması oldum be Murat. Sağ olasın, var olasın, o heyecanını hiç kaybetmeyesin.


“Punk portakal. Kestim ve yidim.” -Deniz Kayacan

CİDDİ ÇOCUK

Sevgili Oyungezer yazarları ve derginin benim gibi hayran okuyucuları. Şimdi sorularıma geçiyorum ama geçmeden uyarayım, çok ciddi olacağım :D
Belli :D

1. İlk sorum uzun zamandır size mesaj atmamı düşündürecek türden bir soru. Ben epeydir Age of Conan oynuyorum ve mükemmel olduğunu düşünüyorum oyunun. Soru nerede demeyin, işte soru: Neden Age of Conan'a bir şans daha vermiyorsunuz? Tamam ilk çıktığında bug yuvası idi ama iki sene geçti üzerinden ve hatalar bitti. Not: Oyunun Crom server'ında ABYSSUS diye bir Türk klanı var gerekli bilgiyi liderlerden sağlayabilirsiniz ama en çok önem vermenizi istediğim konu bu :D
Araya da reklamı sokuşturmuşsun, sen de az değilsin hani. Şanstan kastın tam olarak nedir? Tekrar mı incelemeye alalım? Artık hata mata yok, gönül rahatlığıyla oynayabilirsiniz mi diyelim? Her oyun için bunu yapmalı mıyız? Gibi sorular geliyor aklıma, cevaplar yerine.


Bu ay kardan adam yerine karda-adam var.

2. Hazır online başladık öyle gidelim. Guild Wars 2 çıkacak, çıkacak ama ne zaman bilmiyorum, onu da çıkmaya yakın tanıtırsanız ve cevap olarak çıkış tarihini yazarsanız sevinirim.
Oyunun çıkış tarihi hakkında net bir açıklama yapılmadı henüz. 2011'in üçüncü çeyreği gibi bekliyorduk ama 2012'ye sarkma ihtimali de varmış gibi görünüyor ne yazık ki. Çıktığı vakit kendisine dergide elbette geniş bir yer ayıracağız. Ben bile *Aion*'da bozmadığım “yeni bir devasa online oyuna başlamama” yeminimi *Guild Wars 2* ile bozabilirim, zira oyun harika görünüyor.

3. WoW oyuncularını hiç anlamıyorum. Anlamak istiyorum, yardım edin :D
WoW'u severek ve hakkını vererek oynayanlar var, popüler olduğu için oynayanlar var, diğer bütün devasa online'lar “sux” olduğu için oynayanlar var... Var oğlu var yani. Hepsini birden anlamak istiyorsan üç seanslık terapi ücretimiz dolgundur. Ama bu pek ikna edici olmadı sanki.

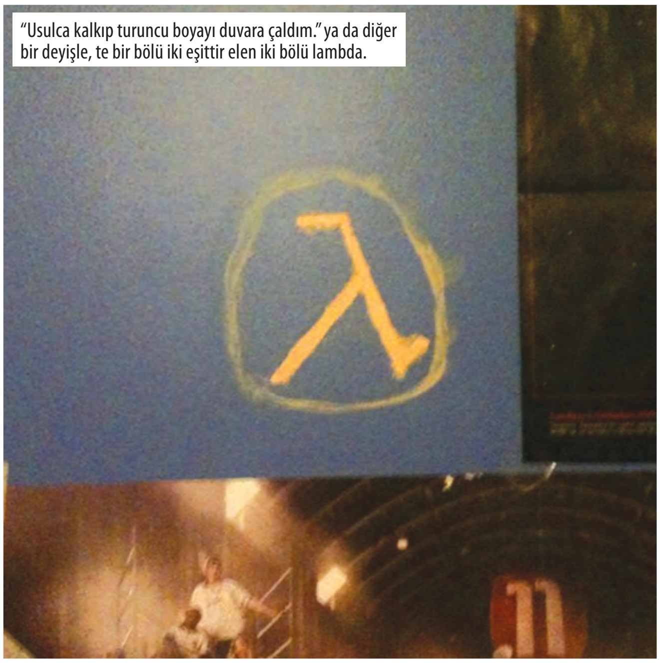
4. Bu aralar iyi bir strateji oyunu görmedim şöyle sakin sakin oynanılabilecek. Company of Heroes demeyin, hiç sakin değil :D İyi olduğunu düşündüğünüz bir oyun söyler misiniz?
Strateji oyunlarında hızlı karar verme ve saniyede on yüz bin milyon tık yapma gereksiniminin fazla öne geçmesi benim de biraz sinirimi bozuyor açıkçası. İlla doğru



İdaresiz

Şubat 2011 sayısındaki Kaan ve Mert'in yanan Haydarpaşa Garı'na "nihohaha" bakışı yine bir fotoğraf azizliği midir yoksa... yoksa, YOKSA!??
Deniz Kayacan

Sorma Deniz, bizim atölye biraz dar geliyor artık. Şöyle rahat rahat alet edevat sallayabileceğimiz, at koşturup, kurşun atıp, kız kesebileceğimiz genişçene bir yere taşınmak istiyorduk ne zamandır. Kısmet bugüneymiş diyorduk ki haydaaa...rpaşa. Söndürdüler anlayacağın.



"Usulca kalkıp turuncu boyayı duvara çaldım." ya da diğer bir deyişle, te bir bölü iki eşittir elen iki bölü lambda.

düzgün bir üs veya şehir kuracağım, sakin sakin geliştireceğim. O yüzden multi oynayamıyorum zaten. Senin isteğine gelecek olursak, savaş odaklı olmayan strateji oyunlarını, *Anno* veya *Settlers* serisini deneyebilirsin mesela.

5. Derginizi çok severek okuyorum ve etrafımdakilere de sık sık tavsiye ediyorum ve başarılarınızın devamını diliyorum (soru değildi ama olsun :D). Bir de mesajımı yayınlarsanız sevinirim, olmazsa da dostlar sağ olsun :D
İlker Selim AKPOLAT
Sen de sağ ol! :DDD (Hepsini bir kerede aradan çıkartayım dedim.)

ABONELİK İNADI

Her ay ekstra kargo ücreti vererek derginizi internetten ediniyorum. Hâlâ abonelik sistemine geçmemekteki inadınıza anlam veremiyorum.
Y. Burak Kayhan

Niçin böyle bir şey yapıyorsun :(Yok ama cidden, niçin yapıyorsun? Bulunduğun yere dergi mi gönderilmiyor? Eğer öyleyse durumunu bize bildir ki bir çözüm bulmaya çalışalım, belki yapabileceğimiz bir şey vardır.

2 YIL SONRA ANCA

Selam Eren Abi ve saygıdeğer diğer Oyungezer çalışanları, hepinize selam olsun. Belki beni hatırlarsın, ben forumlardan Game_Over. İki yıldır takip etmeme rağmen sana bu e-postamı şimdi yazıyorum. Şu an sana ne yazacağıma dair hiçbir fikrim yok, aklıma ne eserse yazacağım işte, e-postalar da hep az geliyormuş zaten kalabalık yapsın :D
"erengy yardım !!!!" adlı forum başlığından hatırlıyorum seni. "Yarılmışım haberim yok" edasıyla tıklamıştım o başlığa. Toparlanmaya çalışıyorum.

Yeni yıla girdik, yeni yılınız kutlu olsun bu arada. Yeni yılda satış rakamları tavan yapar inşallah.
İnşallah maşallah.

Ben de demin Tuğbek Abi'nin Madrid'daki çılgın bağırışlarını seyrediyordum. Bir gün sen bir yerlere git gez, bir de seni görelim Eren Abi. Ne bileyim bir E3'tü falan hiç göremiyoruz yani.
Ben ev kuşu olduğum için göremiyorsunuz beni. Ayda bir dışarı çıksam yetiyor, onu bile yapmasam eksikliğini hissetmiyorum. Böyle de garip bir şeyim ben işte, neyim onu da bilemedim.

Bir iki tane sorum olacak bir yazayım onları da:
1) Oyungezer'in yeni yıldan beklentisi nedir?
Çok ağır sordun be Ömercan, beklemiyordum. Bir düşüneyim... Düşündüm. Aramıza yeni goyunlar katılsın, oyun sektörümüz gelişsin, hedeler hödö olsun dersem çok sıkılacağınızı tahmin ediyorum, her ne kadar canla başla bunlar için çalışıyor olsak da. O yüzden mikrofonu önüme çıkan ilk üç editöre uzatıyorum:

Can: DIABLO 3!!! (Dünya barışı yerine Diablo 3'ü tercih ettim evet, çok fenayım.)
Berkant: Daha çok hatun!
Puri Puri: Miyav!

2) Bana bedava ve bilgisayarımı koruyabilecek bi antivirüs önerebilir misin?
Tek kelimeyle *Avast*. Beş yıldan uzun süredir kullanıyorum ve gayet memnunum. Alternatif olarak *Avira* ve *AVG* de düşünülebilir ama ben çok daha sorunsuz olması sebebiyle *Avast*'ı öneririm. DVD'mizin Araçlar bölümünde bulabilirsin kendisini.

3) Wikileaks'e inanıyor musun?
Daldandala Büyükşehir Belediyesi'nin katkılarıyla hazırlanan Posta İdaresi'nde bu ay... Ehem. İnanç bazında değerlendirilecek bir yanını göremiyor ve çabalarını destekliyorum. Neden diye sorarsan, devletimin arkamdan işler çevirmesinden hoşlanmıyorum.

4) Bana Free2Play bir FPS önerebilir misin?
Henüz çıkmamış olmakla beraber, *Warface* diyorum. *Crysis 2*'yle aynı oyun motorunu kullanan ücretsiz bir online FPS, bir insan daha ne ister?

Evet fazla uzatmamakta yarar var de mi? En iyisi biz artık kalkalım. Her şey için çok teşekkürler. Bize dertlerimizi unutturdunuz, kalın sağlıcakla...
Ömercan BALANDI
Kaldım bak, böyle iyi mi?

"Şimdi sorularıma geçiyorum ama geçmeden uyarayım, çok ciddi olacağım."

YİNE OCAK AYI

Evimde hafifçe sandalye kapıya dayanmış bir halde. Dışarıdan sesler gelmiyor. Usulca kalkıp turuncu boyayı duvara çaldım. Hani pisikolojide (Türkçede p ve s harfleri yan yana gelmez [hoş çoğu kişi bu paranteze bir şey der]) bir şeyler çizmeye başlayınca bilinçaltındaki imgeler simgeye dönüşür. Sonuç hem tatmin edici hem de on iki yıl önce hayatıma destursuz giren bir kurmacanın simgesi oldu.
10 Ocak 2011
R. Cem "CyAN" Bayan
Not: Lakabımın içindeki isim oyunu-

Gezenti — Olkan Özaydın



İki arkadaşıyla (Hakan Doğan ve Hasan Hüseyin Savaş) birlikte Paris'e giden Olkan, soluğu Pont de Bir-Hakeim'de almış. Bir yerden gözünüz ısırıyorsa hatırlatalım; Inception'da Adrienne ile Cobb'un üzerinde yürüdükleri köprünün ta kendisi. Olkan, rüyaları yaratırken asla hafızandaki mekânları kullanma, daima yeni mekânlar düşle dememiş miydik biz?

Mektuplarınız için adresimiz, **postaidaresi@oyungezer.com.tr**. Siz de yazın, siz de bir şeyler söyleyin. Söylemezseniz çatlak patlak, yusyuvarlak, kremalı börek, sütlü çörek, hepsini ben yiyeceğim! Nihahahaha!



FIFA 2051 çok gerçekçi olmuş ama kontrolleri hâlâ biraz problemli.

nun görünmesi bu kadar mı zor olur (çünkü genelde İngilizce lakap kullanıp daha "cool" olmaya çalışanlar bu lakabı beğenmiyor, iyi ki içinde bir "blood" ya da "dead" yok).
Lakap konusunda benim de bir iki şey söyleyesim var. Eski günlüğümü karıştırırken on iki yaşımdayken yazdığım bir sayfaya rastladım geçen gün. Kendime internette, özellikle de chat odalarında kullanmak üzere bir takma ad arıyormuşum, aklıma gelen seçenekleri yazmış ve puanlamışım. Yarısı zaten *Diablo*'daki yaratık ve büyü isimleri, kalan yarısında da araba markalarından tut Metallica'nın parçalarına kadar ne ararsan var. Diyeceğim odur ki hemen hemen herkes o yaşlarda bir "cool" olma arzusu taşıyor içinde. Ha bazılarımız fiziksel olarak büyüseler de bunu aşamıyorlar ve ortaya *KanlıÖlüPsikopat*'lar veya *DeliYürek78*'ler çıkıyor, o ayrı. Kullandığı takma ad ne kadar saçma görünürse görünsün artık kendileriyle özdeşleştiği için bırakamayanları ayrı tutuyorum elbette.

O önceki mektubundaki lambdanın baskıda çıkmamış olması hâlâ içimde bir yaradır Cem, kusura bakmayasın. Bir sonraki ocağa kadar da arayı fazla açmayasın.

KULU VE ELÇİSİ

Selam sana oyun elçisi! Ya da diğer bir deyişle Eren Abi ve Oyungezer tayfası... Ben derginizi uzun zamandır almıyorum çünkü tanışalı fazla olmadı, yaklaşık 10 sayınız var bende ühü ühü. Neyse sizi sıkmadan sorularıma geçeceğim diyeceğim ama o kadar da fazla sorum yok. Evet bence de çok konuşuyorum.
Çok konuşmaktan çok sesli düşünüyormuşsun gibi geldi bana. Ben de yapıyorum aynısını, dert etme.

1. Ben sizin oyun bölümünüze bakarken gözüme Dawn of War 2 takıldı.
Dergimizdeki oyun bölümü, hmm... Hatırlayamadım vallahi.

Şimdi bu oyun güzel bir şeye benziyor ki güzel olmasa klasik etiketini yapıştırmazsınız. Neyse ben bu oyunun ana oyununu ve ek paketlerinin neler olduğunu soracaktım eğer zahmet olmazsa...
Ana oyunun tam ismi *Warhammer 40,000: Dawn of War II*, ama kısaca *Dawn of War II* olarak geçiyor. Ek paketlerini doğrudan yazmaktansa, dilersen *balık tutmayı* öğretelim sana. Hemen koşarak Wikipedia'yı aç ve arama çubuğuna *Dawn of War 2* yaz. Açılan sayfanın en altına inip *Warhammer 40,000* başlığının altına bakarsan, orada şimdiye kadar çıkan veya yapım aşamasındaki tüm oyunların bir listesini bulabilirsin. Elbette öğrenmenin tek yolu bu değil, ama en kolay ve hızlı yolunun bu olduğu söylenebilir.

2. Ayrıca ben sizin sözleriniz üzerine Starcraft 2'yi aldım ve açıkçası zor buldum oyunu. Bana biraz tüyo verebilir misiniz?
"Sık sık save et" haricinde ne diyebilirim bilemedim be Mert. Zira bu istediğin şeyi Eylül 2010 sayımızla birlikte verdiğimiz 36 sayfalık kitapçığa ancak sığdırabilmiştik. Yine de oyunun multiplayer bölümü için, YouTube'dan profesyonel oyuncuların maçlarını izlemeni şiddetle tavsiye ederim. Taktik öğrenme kaygısı taşımasan bile izlemesi acayip eğlenceli, hatta bana sorarsan futbol maçı izlemekten bile daha eğlenceli.

3. Bir de (Göktuğ Abi'ye soruyorum bunu) ben de metal ve hard rock'tan hoşlanmaya başladım galiba sayenizde. Bana birkaç yüz bin tane şarkı ismi söylerseniz mıtlı pıtırcık olurum.
Göktuğ'a ulaşmak için onun mail adresini kullanabilirsin. Şarkı isimleri için forumlarımızdaki müzik bölümüne bir göz atabilir, dilersen diğer mıtlı pıtırcıklardan öneride bulunmalarını isteyebilirsin. Yapabilirsin bunu.

Sorularım bu kadar umarım sıkmamışımdır. Cevaplarsanız çok sevinirim.
Mert Bekar

Yapılacaklar:
- ~~***Çok sevinilecek***~~

ARDA ZONGULDAK'TA

Selam Eren Abi, ben Arda Zonguldak'tan. Benim sana bu ilk mail'im hata yapmamaya çalışıcam ve şu an Metallica dinliyorum. Sence hangi parçaları güzel, neyse ben sorulara geçiyim.
Geç. Me.

1) Nasılsın?
Bazen iyiyim ve daha sık olmaya çalışıyorum.

2) Abi dalga geçme cidden bir şey sormak istiyorum. Dergiden ayda ne kadar maaş alıyorsun? (Kesin kırpıcaksın bu soruyu ben biliyorum.)
"Düşündüğünden daha az" alıyorum. Ciddiyim.

3) Bu mektubu yayınlar mısın?
Nanik

Arda Köroğlu
Eren Okka

ARDA HÂLÂ ZONGULDAK'TA

Selam Eren Abi ve tüm Oyungezer çalışanları. Ben Arda yine, kafamda sorular birikmeye başladı. ''Biz nereden geldik, nereye gidiyoruz?" gibi. Ama sizin asıl branşınız bu olmadığı için başka sorular soruyorum.
Aslında sorduğun soru gayet de benim ilgi alanıma giriyor ama madem istemiyorsun, cevaplamayayım öyleyse. O değil de, yine mi sen?!

1) Hocam şimdi E3 olayına böyle bir çekilişle falan okur kitlesinden birini götürsenize.
Birini değil de herkesi götürsek aslında. Düşünsenize, on bin kişi Goyun maskeleriyle fuar alanına giriyor... Vauv.

2) E3 fuarına kaç dolarla giriliyor merak ettim?
Bir avuç dolarla giriliyor, birkaç dolarla çıkılıyor. 1964-1965 yılları arasında böyleydi en azından.

3) Neden hiç poster vermiyorsunuz?
Gıcığız çünkü. Hiç poster vermiyoruz biz, o önceden verdiğimiz on küsur kağıdı da biz boyamıştık zaten. Maksat gönüller bir olsun.

4) Bana aksiyon ve macera dolu bir oyun söyler misin?
Keloğlan Matematik Ülkesinde.

5) Anneme buradan bana Dead Space 2'yi alması için bir mesaj gönderir misin?
Polifonik versiyonu var mı annenin? PANNE yazıp 2011'e gönderince telefonumuza geliyor mu?

Sorularım bu kadar. Cevaplarsan sevinirim, dergide yayınlarsan 2 kat sevinirim Eren Abi :)
Arda Köroğlu
Ben de anlamsız cevaplarımı okursan sevinirim Arda. Beğenirsen iki kat, Facebook profilinde paylaşırsan dört kat sevinirim. Romantik bir akşam yemeğinin ardından arkasında bulut bırakan bir uçakla gökyüzüne "seni seviyorum" yazdırırsan sevinçten havalara bile uçarım. Öptüm, bay.

Evet efendim, mektupların tükendiği yerdeyiz yine. Yenileri önümüze dökülene dek buradayız, bekliyoruz. Gelecek aya kadar ayağınızı sıcak tutun, başınızı serin; gönlünüzü ferah tutun, düşünmeyin derin. *-Eren Okka*



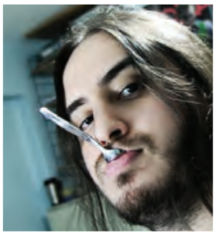
Real Robot Wars

Diyor Ki... Murat Şen

Merhaba,
Dergilerin yeterince güncel olamamaları yüzünden internetin güncelliğinin altında ezildiği fikrini en iyi çürüten dergi sizsiniz. Özellikle son sayılarınız öyle doyurucu ki benim gibi son yıllarda dergilerden soğumuş okuyucuları bile yeniden dergileri takip etmeye karar verdiriyor.
Her zaman bu kalitede devam etmeniz dileğiyle. İyi çalışmalar.

PIXEL

BOŞVER



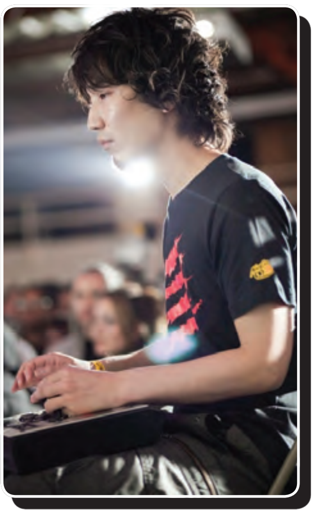
VOLKAN TURAN
volkan@oyungezer.com.tr

Bir köpek tarafından epeyce kovalandım. İstanbul'un yarısını koştum sanırım. Bir kafede tıka basa profiterol yiyordum. Garsona bunda niye muz yok diye sordum, "bunda muz olmaz ki" deyince de kavga çıkardım. Annemi özlemiştim. Evde bir fotoğraf arayıp duruyordum ama sihirli bir şekilde hiç fotoğraf kalmamış evde. Kızgın kızgın, homurdana homurdana isyan ediyordum nereye gider bu fotoğraflar diye. Ofiste çalışırken bir anda elektrikler gidiyor. Bir tek benim bilgisayarımın elektriği gitmiyordu, güç kaynağı olmadığı halde! Nedenini anlamak için çok uğraştık ama bulamadık. Otobüse biniyordum, bir türlü gitmiyordu otobüs. O kadar utangaçtım ki dakikalarca oturup kimseye de sormadım aga otobüs niye gitmiyor diye. Sonra bir ara deli gibi susadığımı hatırlıyorum, o kadar. Evde kimse olmamasına rağmen biri "Volkan!" diye bağırdı. Aslında bağırdığını sandım çünkü baktım baktım kimsecikler yoktu. Olsaydı sorun olurdu zaten. Eski sevgilim hâlâ bağırıyordu bana, ama ben duymuyordum bi şekilde. Tek bildiğim özlemli bakışlar attığım. Onun derdi başka gibiydi. Üzgündüm. Kontrol kalemiyle bilgisayarımı tamir etmeye çalışırken püf diye duman verdi, gitti işlemci Allah diye için cız etti. Biraz çarpıldım sanırım ama kendime işlemciyi nasıl yaktım diye çok kızgındım. Yolda para buldum. Önce üzerine bastım. Sonra durdum, cep telefonuyla konuşmuş gibi yaptım, dikkatim orada değilmiş gibi eğilip aldım, kaç para olduğunu bile bilmiyordum, koydum cebe. Tanımadığım bir yerde, tanımadığım bir arkadaş grubunda, tanımadığım bir kız bana sevgi dolu bakıyordu. Sarhoş gibiydim, o değildi, güzel şeyler söylüyordu, anlam veremiyordum, kimdi lan bu, ama olsun, hoşuma gidiyordu. İnternet arkadaşım beni evine çağırıyordu. Sonrasını hatırlamıyorum. Bir de hiçbir şey hatırlamadığım, siyah bir bölüm var ki hiç sormayın...

Bu sayı 25 Aralık-25 Ocak arasında gördüğüm rüyalardan bir demet sunmak istedim. Artık nasıl yorumlanırlar bilemiyorum ama rüyalarla yaşadığım bir gerçek.

AYIN ÖNERİLERİ
Tron ve Never Let Me Go izlenir.
Mogwai – Hardcore Will Never Die But You Will dinlenir.
14 Şubat'a tek girilir.

YUN IN, RYU OUT



Street Fighter'da dünyanın sayılı en iyi oyuncularından biri olan Daigo Umehara, ani bir karar vererek, kariyerini şahlandıran Ryu'dan vazgeçtiğini açıkladı. CNN'de altyazı olarak geçilen haber (az abarttık) gündeme bomba gibi düştü! Super Street Fighter IV Arcade Edition'a özel olan Yun, Ryu gibi dövüşmemesine rağmen, Daigo'ya göre tam kendisine göre bir dövüşçü ve artık bu karakterle turnuvalara katılacak. Ama biz eminiz ki bu işin içinde Capcom var ve Arcade Edition'ının yıldızını parlatmak için bu yöntemi kullanıyor. Zira Daigo pek zayıf rakiplerine bile Yun ile yenilmekten kaçamıyor. Bu hızla giderse başladığı noktaya geri dönecektir. Ayrıca kendisi Akuma ile de dehşet-ül cengiz oynamaktadır. Kaçın!

PUAN BORUSUNUN ARKASI

Bakın kaç yıl geçti, hâlâ Super Mario Bros hakkında haberler yazıyoruz! Utanmasak "adamlar zamanında yapmış bea" diyeceğiz, ama utandığımızdan demiyoruz. Konu şu: Super Mario'yu oynayanlar, bazı puan borularının arkasına atlamanın mümkün olduğunu hatırlıyordur, hatta tek imkânsız olan ilk puan borusudur (1-1). En azından geçtiğimiz haftaya kadar biz imkânsız olduğunu sanıyorduk ama yanılmışız. Cinemassacre sitesinden Mike, bunun aksini bizzat NES'te ispatladı. N'apıyorsunuz, bölümün başlarındaki bir kaplumbağaya milimetrik bir atlayış yaparak, ekranın altına yollamalısınız önce, daha sonra mantar yiyerek büyümelisiniz. Son ekranda, atlamadan hemen önce kaplumbağaya paralel bir atlayış yaparak ekstra bir zıplama ile puan borusunun arkasına iniyorsunuz. Bir şey anlamadım diyenleri şu adresteki videoya alalım: **http://blip.tv/file/4605784**



8-BIT HALO



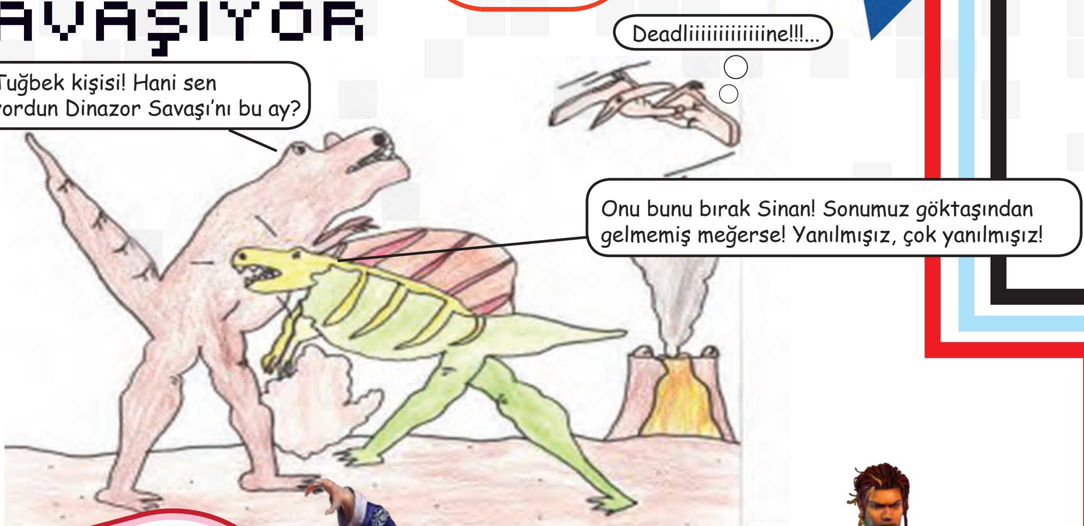
Pixel Force'u, bu sayfaların gediklileri hatırlayacaktır. Büyük oyunların 8-bit versiyonlarını yapıp piyasaya sürer Pixel Force, hayranları da doya doya oynar. *Left 4 Dead* ve *DJ Hero* bundan önceki iki oyunlarıydı mesela ve gayet de iyi iş çıkarmıştı tasarımcı Eric Roth. Şimdi sıra orijinal *Halo*'yu 8-bit'e çevirmeye geldi. Normal oyun içi akışının yanında, ara sahneler de oyunda bulunacak (daha fazlasıyla beraber). İşin güzel tarafı, siz bu satırları okurken 8-Bit Halo çoktan çıkmış bile olabilir. Gözünüz **www.ericruthgames.com** adresinde olsun *(DVD'ye koydum bile! -Eren)*.

FEIST BU YIL GELECEK!

Bağımsız oyunları takip ediyoruz, ettiriyoruz ama daha önce Feist'ten bahsetmemişiz, ayıp etmişiz! Bunun en büyük nedeni tabii ki oyunun 2008'de duyurulmuş olması ve yayınlanan birkaç görselden sonra kayıplara karışması olabilir. Şimdi bu bağımsız ekip geri döndü ve pek çok oyun festivalinde gözükmeye başladı bile. Açıklamalara bakılırsa Feist 2011 yılı içinde yayınlanacak ve stil sahibi karakteriyle Limbo kadar beğenilecek. **http://playfeist.net/**



DİNOZORLAR SAVAŞIYOR



UNUTULMAZ SERİLER





ERKEKSEN DAPDAP ÇEKMEDEN GEL!

TEKKEN



Atari salonlarının aduketlerden geçilmediği yıllarda, jetonların biraz da kendi makinelerine atılmasını isteyen firmalar amansız bir yarışa girmişti. Dövüş oyunları cephesinde savaşın 3B'ye sıçramasıyla **Virtua Fighter** gibi yeni yüzler de ortaya çıktı. Tabii arcade'lerden iyi ekmek yemiş olan Namco bu duruma sessiz kalamazdı. Takvimler 1995'i gösterirken, adını Japonca "demir" ve "yumruk" anlamına gelen kelimelerin birleşiminden alan yepyeni bir dövüşçü ringe giriverdi: **Tekken!** (Tetsu+Ken)

Bu yeni katılımcı, o dönemki çoğu rakibinin aksine sağ-sol yumruk ve tekmeleri temsil eden dört butonlu yepyeni bir sistem kullanıyor ve bu sistemin getirdiği değişik kombo mantığıyla da aduketlerin olmadığı dövüşler daha yavaş ve stratejik ilerliyordu, hatta oyuncular oyundaki 3B çevreyi de özgürce kullanabiliyordu. Kısa sürede oyunun arcade'lerde patlama yapmasıyla, tüm parasını jetonlara yatıran müdavimler, başta bütün "King of Iron Fist" turnuvalarını düzenleyecek olan **Heihachi** olmak üzere, Jin, Kazuya, Paul, Nina gibi birçok yeni yüzle tanıştı. Zaten bir daha da unutmaları mümkün olmadı.



Tabii hemen ardından devam oyunları da Hworang'ın tekmeleri gibi yağmaya başladı (artık hangi karakteri sevdiğimi biliyorsunuz). Her seferinde öncekinin üstüne biraz daha koymayı başaran seri, özellikle üçüncü oyunda şahlandı, arcade ve Playstation'un olduğu her yerde tuşlar ölümüne dövülmeye başlandı. Ama Tag Tournament'tan sonra ne olduysa oldu ve sonraki devam oyunları da gayet kaliteli çıkmalarına rağmen üçüncü oyunun yarattığı etkiyi yaratamadılar. Tekken 5 ile Namco, Tekken 3 günlerine dönmek için elinden geleni yaptı, hatta Tekken 6 ile bu hedefe çok yaklaştı ama yetmedi ve sonunda taktik değiştirmeye karar verdi: Su sıralar ikinci bir Tag Tournament'a ve Street Fighter'le yapılacak, yazarken beni bile heyecanlandıran bir crossover'a başladı Namco. Ama Ken her türlü Jin'i döver, baştan söyledim bak! *(Zor be! -Volkan)*



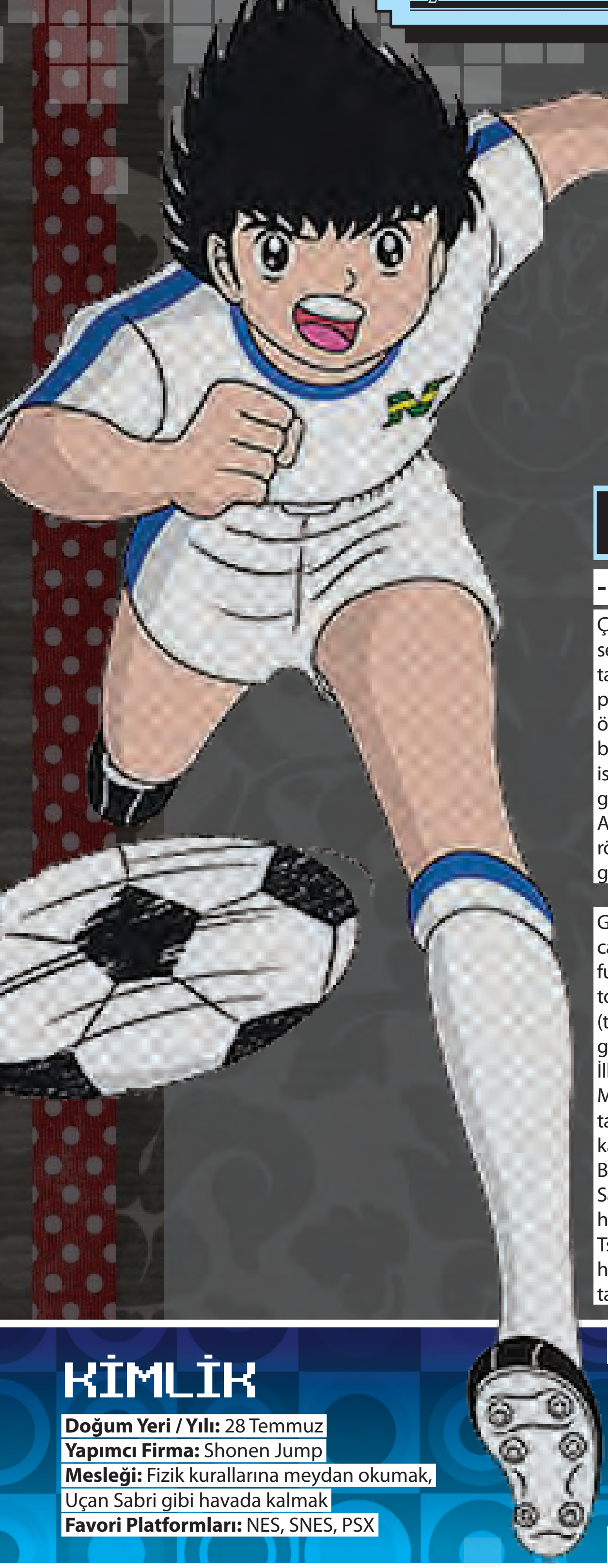
İki anime ve çizgi romana da konu olan Tekken, çoğu başarılı seri gibi bir de film çekme hatasına düştü ne yazık ki. Oyundaki birçok karakter farklı oyun ve reklamlarda misafir olarak yer aldı. Tekken, herkesin bildiği kültürel bir fenomene dönüştü. Hatta *Mortal Kombat*'ın yapımcısı **Ed Boon** bile Tekken'i evde sık sık oynadığını kendi ağzıyla itiraf etti. (Tekken vs. Mortal Kombat?)

Her yeni Tekken'le beraber taekwondo'ya başlayacağıma dair söz veriyorum kendime. Yoksa boks mu yapsam? (Böylece en sevdiğim ikinci karakteri de öğrenmiş oldunuz.) Neyse, yenisi bir gelsin de bakarız... **-Emre Sümer**





ÇAYLAKLARA SAYGI





KAPTAN TSUBASA

-Dün izledin mi len Tsu'yu?

Çocukluğumun katili Tsubasa, gene mi sen? Biliyorum, 1981'de **Yoichi Takahashi** tarafından yaratıldın. Japonya'da futbolun pek popüler olmadığı yıllarda tutkulu bir kaptanın önderliğinde şampiyonluğa ilerlemeye çalışan bir takımının öyküsüydü anlattığın. Bu yüzden isim olarak "Gökteki Büyük Kanatlar" anlamına gelen Tsubasa uygun görüldü, ona da tamam. Ama bütün çocukluğum sokaklarda senin gibi röveşata çekmeye çalışmaktan yara bere içinde geçti be kardeşim, bırak artık peşimi!

Gemici bir babanın oğlu olan **Tsubasa Ohzora**, canını futbol topuna emanet edecek kadar futbol aşığıdır. Daha bebekken sarıldığı bir futbol topu sayesinde TIR çarpmasından kurtulmuştur (top değil gülle sanki), o gün bugündür bakkala gofret almaya bile top sürerek gitmektedir. İlkokulu olan Nankatsu'yu en büyük dostu Misaki'yle iki kez ulusal şampiyonada zirveye taşıdıktan aynı başarıyı genç milli takımın kaptanlığını yaparken de yaşamıştır. Daha sonra Brezilya'da oynama hayalini gerçekleştirmek için Sao Paolo'ya giden kahramanımız şu an futbol hayatını Barcelona'da sürdürmektedir. Yalnız Tsubasa'nın gerçekten Barcelona'da oynadığını hayal etsenize... Messi'yle yan yana, diğer takımlara ayıp olurdu valla.

Tsubasa'nın en büyük hayali, ona kariyeri boyunca tek mağlubiyetini yaşatan, pis burun vurmaya Kaplan Şutu diyen **Kojiro Hyuga** gibi dostlarıyla beraber Japonya'ya bir gün dünya kupasını kazandırmaktır. Tüm bunlar size bir ömür gibi gelebilir ama Yoichi'ye göre Tsubasa aslında şu an sadece 21 yaşında. Ve **Nankatsu**'da oynadığı yıllardaki menajeri Sanae Nakazawa'yla evli, hatta iki tane çocuğu bile var. Zaman ne çabuk geçiyor değil mi?

Başta unutmamızın mümkün olmadığı CT2 olmak üzere 20 küsur oyunda başkarakterliği üstlendi kendisi, birkaç crossover'da da misafir olarak yer aldı. Japon halkına futbolu sevdiren, futbol federasyonu tarafından da resmi olarak desteklenen büyük kaptanımız ayrıca **Hidetoshi Nakata** ve **Alessandro Del Piero** gibi efsanelerin çocukken futbolu seçmelerinin de sebebidir. Hatta Irak'a yardım götüren Japon araçlarının üzerinde bile onun resimleri vardır, bambaşka kültürler arasında bağ kuracak kadar güçlü bir semboldür.

Yoichi'nin "ölene kadar çizeceğim" dediği Tsubasa, en az bir bu kadar daha 10 numarayı giyer sırtına bence. E itirazı olan?

-Emre Sümer

KİMLİK

Doğum Yeri / Yılı: 28 Temmuz
Yapımcı Firma: Shonen Jump
Mesleği: Fizik kurallarına meydan okumak, Uçan Sabri gibi havada kalmak
Favori Platformları: NES, SNES, PSX







PSN & XBLA

PSN



SUPER SIDEKICKS

Aşk her şeyi affeder mi?

Ya illa beni yüzüne karşı durdurtacak bu SNKP. Tamam, 18 yıl önce şahane bir futbol oyunu yaptınız. Oyun gerçekçilikten çok uzak bir arcade olsa da gayet akıcı. Şutlar, topa müdahaleler, aksiyon günümüz futbol sahalarında aranan cinsten. Hele bir de yanına kendin gibi fosil bir arkadaş buldun mu eğlence katmerleniyor, ona da kabul. Ama ayıptır günahtır, kaç yıllık oyunun bug'larını bile "Orijinalliğini bozmayacağız" bahanesiyle düzeltme, save seçeneği ve online haricinde hiçbir yenilik koyma, aranjman müzik, resim galerisi hatta achievement bile eklemeden gel bir de cebimdeki 20 liraya göz koy utanmadan! Bildiğin emülatör yahu bu! Hiç kusura bakma ama 3MB'lık bu oyun bu fiyatın yarısı bile etmez. İyi ki güzel anılarımız var SNK'yla, ne sömürdünüz arkadaş! İnsan önce oyunu bugünün standartları için elinden geldiğince düzenler, sonra da isteyen için klasiğini yanına ekler. Aynı paraya 100 tane jeton alıp oynamak daha mantıklı açıkçası.

-Emre Sümer

Platform: PS3, PSP
Çıkış Tarihi: 21 Aralık 2010
Fiyat: 20 TL
Yapımcı: SNK Playmore
Oyuncu Sayısı: 1-2



XBLA



BOMBERMAN BATTLEFEST: LIVE

-I'm the bombacı, eğer ki çok acı duyarsan

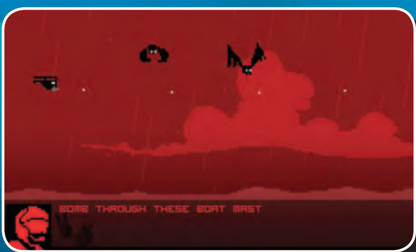
2007'den beri yarım milyonun üzerinde insanın birbirini patır patır patlatması üzerine, Hudson cebinde yepisyeni çatapatlarla geri dönüyor. Klasik Bomberman mantığını bilirsiniz zaten, çevredeki her şeyi patlat, power-up'larla patlama şiddetini arttır ve hasmını köşeye sıkıştırıp geri sayımı yaşlı gözlerle izlemesinin tadını çıkar. Yeni arenalar, kostümler, oyun modları gibi klasik yeniliklerin yanında takım modu gibi oldukça eğlenceli bir özellik eklenmiş. Bu sefer takımlara ayrılarak mahalle çeteleri gibi sürüden ayrılan kuzuyu duvar diplerine sıkıştırıp eziyet ediyoruz. Ve bu feci derecede eğlenceli bir yenilik olmuş. Üstelik artık kendi avatarımızı da oyunda kullanabildiğimiz için tüm dostlarımızla beraber terör estirebiliyoruz tıpkı çocukluktaki gibi. Ama doğrusunu söylemek gerekirse ilk Battlefest'in yanında almaya değer tek yenilik de takım modu bence. Ama gene de özellikle ilk oyunu da almadıysanız şiddetle tavsiye edilir, "şiddetle"…

-Emre Sümer

Platform: Xbox 360, PSN, Wii
Çıkış Tarihi: 8 Aralık 2010
Fiyat: 20 TL
Yapımcı: Hudson Soft/Pi Studios
Oyuncu Sayısı: Çok



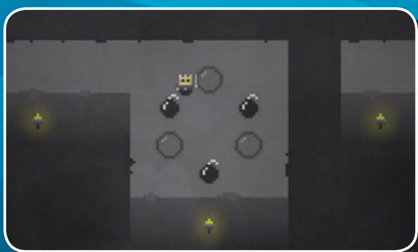
PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR



BAT COUNTRY

Tüm ülkeyi dev yarasalar basmışsa ne yaparız? Minnacık uçağımıza atlayıp hepsini avlamaya çalışırız tabii! Ama o da neyin nesi? Durmadan ısırılıyoruz! Meğer bu yarasalar ekranın solundan da saldırabiliyormuş… Bat Country'yi sevdim çünkü bir stili var. Yüksek tempolu gotik müzikleri atari zamanlarına uyarlamışlar ve shoot em up mantığıyla yoğurup karşımıza getirmişler. Farenin sol tuşuna elinizi bantlayıp saatlerce bu oyunu oynayabilirsiniz çünkü her yeni bölümde zorluk arttığı gibi düşman tipleri de değişiyor. Hep bir merak hissi hakim oyuna. Arkanızdan dev bir köpekbalığı kovalıyor oyunun başlarında mesela! Ayrıca hızınıza göre bombanızı sağa sola fırlatmak oynanış alışkanlığınızı güzelleştiriyor, değiştiriyor. Yalnız; koyu kırmızı renkler gözünüzü yorabilir, dikkat edilesi. Belki kan da tutar...

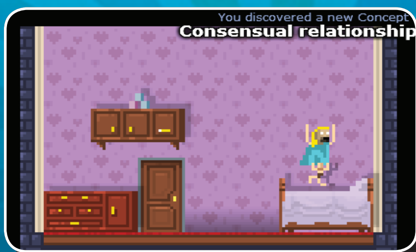
http://bit.ly/ibeaPi



ONE BUTTON ARTHUR

2010 yılında pek çok arcade oyun sitesinde Top10 listesine giren Arthur'un en büyük özelliği sadece tek tuşla pek çok şeyi yapabiliyor oluşu. Oyunda her bir bölüm aslında çözülmesi gereken ayrı bir bulmaca. Bir bölümde zamanında zıplamalı, bir başka bölümde basılması gereken tuşlara sırasıyla basmalı, bir diğerinde doğru yola girmelisiniz. Kullandığınız tek tuş da hangi bulmacadaysanız ona uygun bir yetenek sergiliyor. Kimisinde kılıcını doğrultuyor Arthur, kimisinde zıplıyor, kimisinde de sadece duraksıyor. İddia ediyoruz, bir başladınız mı takıldığınız bir noktaya gelene kadar saatlerce oynamaktan sıkılmayacaksınız. Bir süre oyun gayet kolay ilerlese de bir yerden sonra kayış kopuyor ve zamanlama yeteneğinizi ortaya koymanız gerekiyor. Mutlaka deneyin.

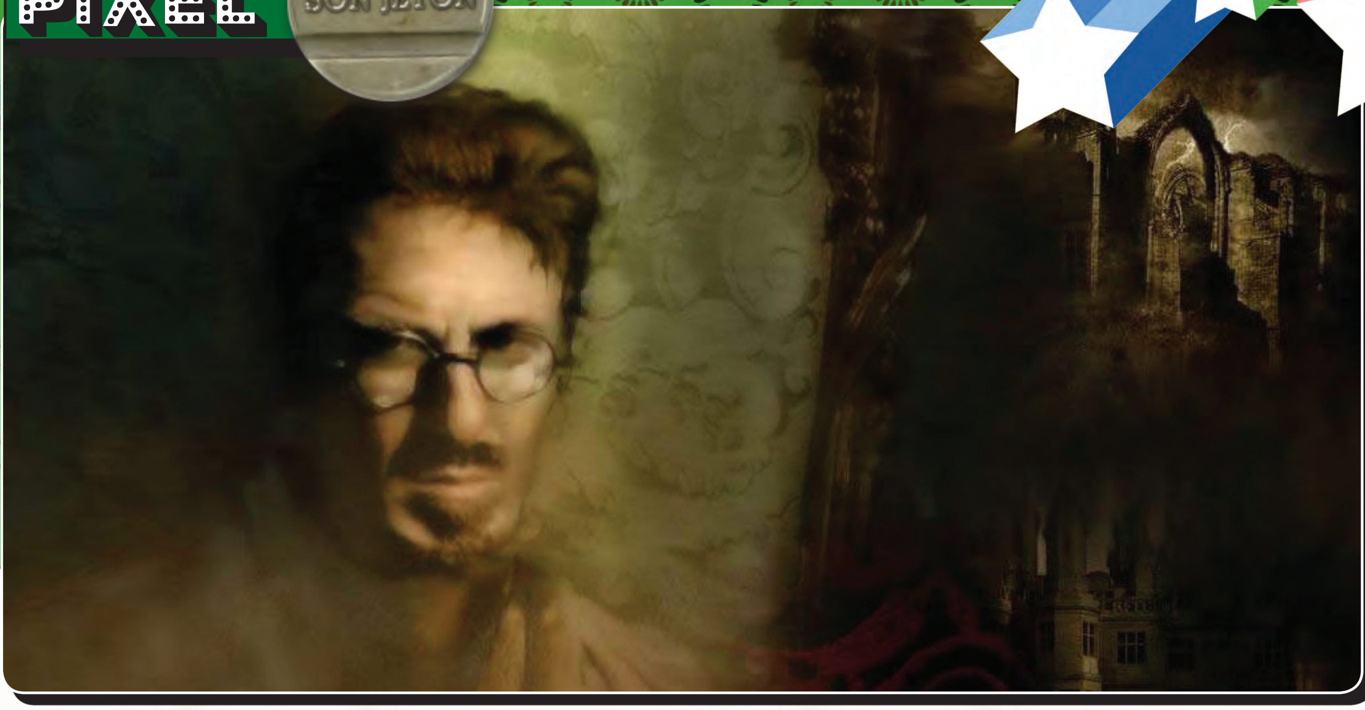
http://bit.ly/fO0nsS



ATTACK OF THE TIME TRAVELLING PYGMY FROM OUTER PALEOLITHIC

Yaptığı ilk keşif "Yağmur ıslaktır" olan bir mağara adamının, zamanda yolculuk yaparak hayata dair tüm detayları deneysel yollardan keşfetmesinin öyküsü bu. Kadınları yatağa fırlatarak ilişkiyi, mikrodalgaya tavşan sokuşturarak yemek pişirmeyi keşfeden ilkel adamımız medeni dünyaya dair her şeyi yavaş yavaş öğrendikçe kendi ilkel mağarasını da bugünün koşullarına uyarlamaya başlıyor. Bir nevi medeniyeti öğreniyor yani. Hatta kendi çağından bile nefret etmeye başlıyor. "Sözlük çok ağır, iyi silah olur!" gibi anlamlı mesajlarla dolu oyun, oldukça yaratıcı gerçekten. Ver her şeyi keşfetmekten inanın bir mağara adamı kadar zevk alacaksınız. -Emre

http://bit.ly/eI13hl



CLIVE BARKER'S UNDYING

ON YILDIR UYUYAMIYORUM DOKTOR! -CAN ARABACI

KORKU VE GERİLİM OYUNLARINI listelemeye kalksak bu sayfayı doldurur ama türün hakkını verenler diye elemeye kalksak? Geriye pek bir şey kalmaz. Hele de "böh" diyince korkma yaşınızı geçtiyseniz, korkmak için karşısına geçtiğiniz çoğu oyunu çerez niyetine tüketmeye başlamışsınız demektir. Mesela yakın zamanda çıkmış ve korku-gerilim açısından cidden başarılı olan *Amnesia*'yı bile minimum ışık kullanarak ve ne olacağını merak ettiğim için inadına karanlığın içinde durarak oynadığımı söylesem? Ama gariptir ki, çıkışının üzerinden geçen 10 yıla rağmen Clive Barker's Undying, günümüz oyunlarının başaramadığını o şeyi hâlâ yapıyor bana: Tüylerimi diken diken ediyor. Öyle ki, zamanında oyunun çıkış sloganı olan "Seni öldürmeyen şey, 'keşke öldürseydi' dedirtecek" cümlesini enseme nefesini üfleyen Howler arkadaşlar sayesinde sık sık aklımdan geçirir oldum.

Undying'in hikâyesi 1923 yılında başlıyor. 1. Dünya Savaşı gazisi Patrick Galloway, eski silah arkadaşı Jeremiah Covenant'tan gizemli bir mektup alır. Jeremiah mektupta bir "aile hastalığı" yüzünden sağlığının kötüye gittiğini ve Patrick'in yardımına ihtiyacı olduğunu yazmıştır. Jeremiah'a hayatını borçlu olan Patrick, bunun üzerine soluğu derhal İrlanda'daki Covenant malikanesinde alır. Çok geçmeden Gel'zibar taşı ve okült konulara ilgisi sayesinde doğaüstü olaylara pek de yabancı olmayan Patrick'in bile aklının alabileceğinin ötesinde olaylar gelişmeye başlar. Anlaşılan bu "aile hastalığı" sanıldığından çok daha ciddi ve korkutucu temellere dayanmaktadır. Ortalıkta tuhaf dedikodular dolaşmaktadır, hizmetçiler Jeremiah'ın ölmüş olması gereken kardeşlerinin malikanenin çeşitli bölgelerinde gözüktüğünü fısıldaşırlar ki daha oyunun başlarında başımıza musallat olan Aaron'ın hayaleti sayesinde bunların söylentiden fazlası olduğunu anlarız. Ancak birkaç tane ölü kardeşe pabuç bırakmayacağımızı bilen oyun, fazlasını da salacaktır üstümüze. Covenantlar'ın üzerine çöken lanetin kaynağını ve geri dönen kardeşlerin amacını araştırırken, Patrick'in ezeli rakibi Otto Keisinger'la da uğraşmamız gerekecektir. Arkadaşına olan hayat borcunu ödemeye çalışırken kendini bu korkunç olay silsilesinin ortasında bulan Patrick, Covenantlar'ı avucunun içine almış laneti sona erdirmek ve Jeremiah'ı kurtarmak için varını yoğunu ortaya koyar. Ancak iyi bir hikâyeden bekleneceği üzere, hiçbir şey beklendiği şekilde gelişmez.



Covenant ailesiyle tanışın; Lizbeth, Ambrose, Jeremiah, Bethany, Aaron... ya da...

ONLAR GÖLGE DEĞİL, FİL!

Geçen yıllar Undying'in hikâyesini değil ama grafiklerini bir hayli yıpratmış. İlk *Unreal Tournament*'ın grafik motoru, özellikle karakterlerin dış kameradan gözüktüğü ara sahnelerde ciddi ciddi göze batıyor. Düşük çözünürlükteki kaplamalar, garip animasyonlara sahip karakterler o zaman için göze şahane gözükse de günümüzde ancak oyunun nadir eksilerinden birini teşkil edebiliyor. Öte yandan sinematikler haricinde kendi gözümüzden gördüğümüz sahnelerde (yani oyunun çoğunda) o kadar da dikkat çekmemeleri rahatlatıcı aslında. Tabii yine eski bir oyun olması nedeniyle arada gözünüze takılan şeyler olacaktır (mesela haritaların çok "kutu" şeklinde tasarlanması ve özellikle açık alandaki bazı bölgelerin çok boş gözükmesi) ancak peşinizdeki envai çeşit yaratıktan kaçıp hikâyeye odaklanırken muhtemelen çoğunu fark etme şansınız bile olmayacak.

Kahramanımız Patrick'in iki elinde iki marifet olduğundan sol elimizle Revolver, Shotgun, Scythe of the Celt gibi silahları kullanırken sağ elimizle de 8 farklı büyüden birini eş zamanlı olarak kullanabiliyoruz. Zaten oyunda hayatta kalmak istiyorsanız, çoğu zaman bu ikisini etkili bir şekilde beraber kullanmak zorundasınız. Undying günümüz FPS'leri



...ya da Scrye yaptıktan sonra bir daha düşündüm de, tanışmasak da olurmuş.

gibi bir köşede 10 saniye bekleyince sağlığınızın tamamen dolduğu oyunlardan değil ki bu da atmosfere büyük katkı yapan bir öğe, çünkü gerçekten olayların sizi aştığını ve hayatta kalmak için bütün becerilerinizi ortaya dökmeniz gerektiğini hissediyorsunuz bu şekilde. "Gerçekçi" atmosfer sunduğunu iddia edip bedavadan sağlık yazan günümüz oyunlarına duyurulur...

Oyundaki sekiz farklı büyü içinde bir tanesi var ki, bu noktada ona ayrı bir paragraf açma gereği duyuyorum. *Scrye* adlı bu büyünün temel işlevi karanlık bölgelerde size daha iyi görüş sağlamak. Ancak işleri asıl ilginç hale getiren, belli noktalarda bu büyüyü kullandığınızda normalde çıplak gözle göremediğiniz olaylara şahit olmanız. Bu tarz bölgeler Gel'zibar taşının parlaması ve kulağınıza fısıldanan "Look around", "See" gibi ürkünç seslerle kendini belli ediliyor. Bu noktalarda Scrye kullandığımızda genelde geçmişe ait bir olayı görüyor ya da duyuyoruz. Ama siz asıl Covenant aile portresine ilk Scrye attığınızda yaşayacağınız şoka hazırlanın! Daha da bir şey demiyorum...

Atmosferi daha da körükleyen bir diğer etken de bizzat Clive Barker'ın kaleminden çıkma günlükler. Sağda solda bulduğunuz ve Patrick'in günlük sayfalarına eklenen bu metinler hem etrafınızda gelişmekte olan olaylar hakkında daha net bir bilgi sahibi olmanızı sağlıyor, hem de sizi hikâyenin daha da içine çekiyor. Olur da bu günlükleri okumadan geçerseniz "Bu Aaron'un neden çenesi yok? Ambrose kimdi? Oneiros ne menem bir yerdir?" gibi soruların aklınızda cevapsız bir şekilde dönüp durması kaçınılmaz hale gelecektir. Oyundan tam zevk almak için günlükleri okumanız şiddetle (şiddetten kastım Scythe of the Celt'i boğazınıza dayamak olabilir) tavsiye edilir.

Undying: The Dark Descent?!

Undying'i oynarken günümüz standartlarıyla baştan yapılsa nasıl olacağını merak ettiniz mi hiç? Görünüşe göre yapımcıların böyle bir projesi yok, ancak bu durum oyunun fanlarını durduracak değil elbette. Yakın zamanda çıkan ve kulaktan kulağa dolaşan "Çok korkunç valla, gece oynayamıyorum ben" itirafları sayesinde herkesin bir şekilde adını duyduğu *Amnesia: The Dark Descent*, şu anda yapım aşamasındaki bir Undying moduna ev sahipliği yapıyor. Henüz çok başlarda bir proje olmasına rağmen şimdiden Amnesia motoruyla baştan inşa edilmiş Covenant Malikânesi'nin daha bir tehditkar gözüktüğünü söyleyebiliriz. Modu yapan oyuncu, oyunun tamamını baştan yapmak istediğini ancak yardıma ihtiyacı olacağını söylemiş. Aranızda mod işlerinden anlayan ve bu projeye destek verebilecek olan varsa durmasın, derhal el atsın da biz de bir an önce sıcak yuvamıza geri dönebilelim! **http://tinyurl.com/undying-remake-video**

(Facebook link'idir)

Bugün hâlâ 2000'lerin başını görmüş oyuncular arasında "korku oyunları" muhabbeti açıldığında "Undying" adı ilk fısıldananlardan oluyorsa, bu oyunun başarısının bir temsilidir. Evet satış rakamları çok yüksek olmadı, bunun bir sonucu olarak yıllardır beklememize rağmen bir devamı da gelmiş değil (ki sonunu düşünürsek gayet müsaitti bir devam oyununa) ancak Clive Barker's Undying, oynayanların kalbindeki karanlık bir köşede kendine yer edinmeyi başardı. Ve muhtemelen o karanlık köşeden hâlâ arada bir bizi dürterek kendini oynattırmaya ve kalplerimize korku salmaya devam ediyor. Siz bugünün oyunlarını korkunç mu sanıyorsunuz? Bir de Undying'i deneyin: **http://tinyurl.com/undying-demo**



"Ne kadar kafasız bir kadınsın Leyla!"

NE İYİ NE KÖTÜ

- ✔ Hikâye ✔ Atmosfer
- ✔ Korkacaksınız...
- ✖ Grafikler ve animasyonlara tahammül etmek biraz zor olabilir
- ✖ Korkacaksınız?!

L.M.H.K.R. (Lanetli Malikânede Hayatta Kalma Rehberi)

- Etrafı araştırın. Gözden uzak kalmış bir köşede bir amplifier stone ya da mana well bulma şansınız her zaman var.
- Dinleyin. Böylece hem Scrye alanlarını kaçırmazsınız, hem de arkanızdan gelen pençe tıkırtılarını önceden duyup Howlerlara hazırlıksız yakalanmamış olursunuz (her halükarda siz duymadan yaklaşanlar olacak gerçi).
- Hareketli olun. Düşmanlarınız genelde çok hızlı olduğundan kıpırdamamak demek ölüm fermanınızı imzalamak demek.
- Tibetan War Cannon'u sık sık kullanın. Düşmanları yavaşlatmasının yanında epey hasar da veriyor ve cephane derdi yok.
- Scythe of the Celt'i büyü kullanacağınız zaman pek tercih etmeyin. Mananızın doluşunu fazlasıyla yavaşlatıyor. Ancak alternatif ateş modunda sağlık kazandırması sayesinde sağlığınız azaldığında kendinizi iyileştirmek için kullanmayı da ihmal etmeyin.
- Shield büyüsünü alır almaz amplifierlarla 5. seviyeye çıkartın ve sürekli aktif tutun. Büyünün efekti görüşünüzü biraz kısıtlayacak, ancak önden gelen tüm saldırılara karşı tamamen korunuyor olacaksınız. Eğer büyünüzü kırmayı başarırlarsa hemen tekrar yapın.
- Skull Storm büyüsü özellikle Covenant Kardeşler'e (ve Keisinger'a) karşı yapacağınız savaşlarda büyük kolaylık sağlıyor. Onu da 5. seviyeye çekin mutlaka.
- İskeletleri tamamen öldürmenin sadece tek bir yolu var; Invoke büyüsü. Kullandığınız gibi toza dönüşüp sizi rahat bırakıyorlar. Bu büyüyle aynı zamanda başka yaratıkları da diriltip yanınızda savaşmalarını sağlayabilirsiniz.
- Phoenix Egg'leri sakın harcamayın, oyunun son savaşına saklayın. Phoenix Egg, Lightning büyüsüyle şarj ettiğiniz Spear Gun ve Skull Storm en büyük yardımcılarınız olacak bu savaşta.



Hizmetçilerin söylediklerine göre ölmüş olması gereken Lizbeth en son burada görülmüş. Merak etmeyin, birazdan siz de göreceksiniz kendisini.

> **Tür:** Korku/FPS > **Yapım:** Dreamworks Games > **Dağıtım:** Electronic Arts > **Sistem:** Düşük > **Kutulu Fiyatı:** - > **Dijital İndirme:** - > **Yaş Sınırı:** 17+ > **Dahası İçin:** http://bit.ly/hOrM5f

SON KARAR

- GRAFİK
- SES VE MÜZİK
- HİKAYE / ATMOSFER
- EĞLENCE

Sizi öldürmeyen şey "keşke öldürseydi" dedirtecek. Gerçekten de!

9.1

Ne Kadar Oynanır?
6-7 Saat

PC PS1 PS2 NINTENDO Wii XBOX

PİXEL

RETRO-MAN

Öncelikle şunu açık seçik, çok net, besbelli, kesinlikle, muhakkak belirtmem lazım; eğer bu satıra başlamadan önce şu hemen yan taraftaki hediyeye bakıyorsanız, ayıp ediyorsunuz! Retro adam için hediye önemli değildir! Önemli olan yarışmaktır! Bana burada fosil manifestosu yazdırma ey okuyucum. Neyse, dil altı hapımı aldığıma göre, şimdi teşekkürlerimi sizlere iletebilirim. Geçen ayın yarışmasına rekor katılım gösterdiniz. Tabii ki kolay sorduk, ondan yırttınız! Yine de iki kazananımız oldu. Starcraft II tişörtü ve 6 aylık Oyungezer aboneliği geçip gittiğine göre gelelim bu ayın hediyesine.

Bu ay birinciye kültleşmiş oyunlar kategorisindeki **MDK 1 ve 2'yi** veriyoruz OverGame sponsorluğuyla. İkinci olan da 6 aylık Oyungezer aboneliği kazanıyor. Hangi hediyeyi istediğinizi söylemenize gerek yok, biz yani ben kimi birinci görürsem ona birinci diyorum! Aaaaaa.

Yarışmamız bu sefer çok basit değil. Aşağıda üç sorum var. Üç soruya da doğru cevabı verenler arasında çekeceğim kura ile birinci ve ikinciyi belirleyeceğim.

1- Super Mario'nun erkek kardeşinin adı nedir?

2- Atari2600 hangi yılda çıktı?

3- Gamecube konsolunun DOL-001 gibi model numarasındaki DOL nereden gelmektedir?

Cevaplarınızı volkan@oyungezer.com.tr adresine "Yarışma" başlığıyla atabilirsiniz. Yarışmaya sadece bir kez katılırsanız iyi olur bizce! Durduk yere elemeyelim sizi! Bize ayrılan yerin sonuna geldiğimize göre, eeee, o zaman gidip 1942 oynayalım. Eyvallah!

OVER GAME

ÖDÜLLÜ YARIŞMA



1.'ye orijinal MDK 1 ve MDK 2



2.'ye 6 aylık Oyungezer aboneliği



Sağdaki dövüşçü: Bak şimdi sana öyle bi patlatacam ki kadraj hızla yukarı kayacak. Biz buna "dünyasını kaydırmak" diyoruz.

1. olan katılımcı: **Tekin Saka** 2. olan katılımcı: **Eren Çıtır**

PİXEL YAZITLARI

KONSOLLARIN GARİP İLK İSİMLERİ

PAM



PROJECT REALITY



MARZ



Çok şükür ki firmalar konsol yaratma konusunda isim bulmaktan çok daha yaratıcı. Yoksa şu an birbirinden saçma isimli sistemlerle oyun oynuyor olabilirdik. Mesela Atari firması Atari 2600 için ilk olarak, çalışanlarından birinin "bisikleti" olan **Stella**'yı, bununla yetinmeyip 5200 için de bayan çalışanlardan birinin adı olan PAM'i seçmişti (gerçi bu ismin Personal Arcade Machine'ın kısaltması olduğuna dair söylentiler de vardır). Ama neyse ki müşterilerinin karşısına bu isimlerle çıkmaktan utanan firma, konsollarına yaptığı revizyonlar sırasında isimlere de el attı. Yalnız bu ne personel aşkıdır Atari? Gözlerim yaşardı vallahi! *(Biz de Sümer isminde dergi yapacağız, dur sen. -Serp.)*

Konsol piyasasında zor günler yaşayan Sega ise, cankurtaran gözüyle baktığı konsol projesi için farklı işlemci özelliklerine sahip, **Black Belt** ve **Katana/Dual** gibi alakasız isimli iki farklı prototip üzerinde çalışıyordu. Neyse ki kulağa hoş gelen ve kullanıcılarına umut veren pozitif bir isim kullanmayı tercih ederek, Dreamcast'te karar kıldı. Ama bütün bu umutlar Sega'nın yarıştan tamamen çekilmesi gibi hazin bir sonla tarihin karanlık sayfalarına gömüldü.

Microsoft'sa isim konusunda topu kullanıcılarına atmayı tercih edenlerdendi; öyle ya madem konsolu onlar istemişti, ismi de kendileri bulsundu. MARZ (Microsoft Active Reality Zone), VERV (Virtual Entertainment And Reality Venture), TAC (Total Action Center) ve CPG (Cyber Playground) gibi berbat alternatifler arasında bir süre debelenen firma bence en doğrusunu yaptı ve Xbox isminde karar kıldı. Ne biçim isimler bunlar yahu? Bir de oyuncu milletine yaratıcı derler. Her neyse; sıra devam konsoluna geldiğinde NextBox, Xenon ve TS0 arasından bir seçim yapılarak TS0 (Three Six Zero)'nun açılımı olan Xbox 360'ta karar kılındı. Xenon'sa sistemin işlemcisinin adı olarak kaldı.

BİR TÜRLÜ KARAR VEREMEDİM AĞABEY

Ama bu gördükleriniz daha hiçbir şey kıymetli okurlar, zira henüz Nintendo'ya değinmedik. Örneğin 1996'da yeni çıkaracakları konsolun gücüne öylesine güveniyorlardı ki, oyuncuların grafikle gerçeği ayırt edemeyeceği iddiasıyla **Project Reality** adını seçmişlerdi. Ama sonra "Ultra 64", en son olarak Nintendo 64 adını alan konsolun hikâyesi, gerçek olamayacak kadar kötü bitmişti hatırlarsınız. Beş yıl sonra Satoru Iwata'nın yeni el konsolu **Project Atlantis** de dokunmatik ekran ve 3B ayallerini gerçekleştiremeyip ismi gibi dibi boylayınca, sistem Game Boy Advance adıyla bugünkü halini aldı.

Gelin görün ki Nintendo'nun çilesi bununla bitmedi. N64'le ağzı cayır cayır yanmış olan firma, yeni konsolu için enerjik ve sempatik bir isim arayışına girdi ve **Dolphin** ve **Flipper**'da karar kıldı nasıl olduysa. Sonradan bu isimler işlemcilerin oldu, sisteme de Gamecube dendi. Ayrıca sizin DS dediğiniz el konsolunun ilk isminin, oyuncuları zevkten uçuracağı düşüncesiyle Nintendo Nitro olarak seçildiğini de eklersek, firmanın isim konusunda ne kadar yaratıcı olduğunu tekrar vurgulamış oluruz değil mi? Sonuç olarak bu konsolların tümü saçma isimlerinden bir şekilde kurtuldu ve bu garip isimler o sistemleri çalıştıran emülatörlerde kullanılır oldu. Şahsen ben kendi evime Microsoft Sanal Eğlence ve Gerçeklik Girişimi isimli bir cihaz sokmam! Kinect için de biraz düşünmem lazım...

-Emre Sümer

Eski Dergilerim

19 yıl önceye gittiğimizde 16-bit'in oyun dünyasına hüküm sürdüğünü görüyoruz. Ama o da nesi! Mario senin yüzüne ne olmuş kardeşim! Hatta sen bildiğimiz Mario musun? Dublörü müsün? Sonic'in hemen altındaki kel oğlan ise Bork. Kafa atarak düşmanlarını yere seren Bork. Bork. Bork. Üç kere söyleyince yanımıza gelmesinden korkmuyoruz, GamePro'yu da bu efsane kapağa imza attığı için yanaklarından mıncırıyoruz!



Oyungezer
SAYI: 40 - 2011/02

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Sitesi Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Kaan Alkın, kaan@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Erdem Madaralı, erdem@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, samimipatates@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

Fotoğraflar
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar: Turgut Uç

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
F. Gülay Tezcan, gulay@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam Sorumlusu:
Kaan Alkın, kaan@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

SETİ Yapım ve Yayıncılık Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 1 Şubat 2011

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Sırasız Cümleler - 14
Nefret teşhis edilmemiş bir kanser gibi karaktere yayılarak yaşamsal bütünlüğü parçalar. Nefret insanın değerlerine ve nesnelliğine zarar verir. Nefret, insanın güzele çirkin, çirkine güzel demesine ve doğru ve yanlışı karıştırmasına neden olur. **-Martin Luther King Jr.**



Geçen sayının ayıpları!

1. 360drc'nin bir sayfasında, alttan geçen kısa haberlerde karışıklık olmuş, Kojima arayıp "ben Kirby falan yapmıyorum" deyince fark ettik, pardon Koj.
2. Cataclysm incelemesindeki "Ne İyi, Ne Kötü?" kutusunda Cities XL 2011'in artı ve eksilerini basmışız. Pek açıklayıcı olmamış tabii WoW'cylar açısından. Ne iyiymiş bu durum, ne kötü ama ayıpmış.